Талантливому педагогу – заботливому родителю

Т.Н. Образцова

ЮМОРИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ ДЛЯ ДЕТЕЙ

SHOUT
SHARE
IT

Annotation

Данная книга является уникальным изданием, в котором собраны юмористические игры для детей разного возраста. Забавы помогут развить у маленького ребенка чувство юмора, а детей постарше научат проводить грань между юмором, сарказмом, доброй шуткой и просто дружеским «приколом». В этой книге взрослые найдут отличное пособие для развлечения своих детей и массу забав, в которых они смогут поучаствовать вместе, а дети – таких, чтобы в них включились и их друзья.

Издание хорошо тем, что рассчитано на любой возраст, и принять к сведению, а затем и использовать изложенный материал могут как взрослые, так и дети.

- Татьяна Николаевна Образцова
  - ВВЕДЕНИЕ
  - ГЛАВА 1. ЧИТАЕМ И ИГРАЕМ
    - * ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ *
      - ЛИТЕРАТУРНЫЕ «ИЗЫСКИ»
      - ЛЮБИТЕЛЯМ СКАЗОК ПОСВЯЩАЕТСЯ
      - ГЕНИЙ ФАНТАСТИКИ
      - ЛОГИЧЕСКОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ
      - «ОТГАДАЙ-КА»
      - «ЧЕПУХА»
      - ЛИТЕРАТУРНАЯ «ЧЕПУХА»
      - «ЧТО Я ИМЕЮ СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ»
      - НОВЫЙ СЛОВАРЬ
      - ОПЕЧАТКИ
      - ВСЕ НАОБОРОТ
      - СЛОВЕСНЫЕ БОИ
      - МОТИВЫ
      - ВТОРАЯ ПОЛОВИНА
      - РАЗВЛЕКАЛОВКА
      - СТИХОПЛЕТ
      - БЛУЖДАЮЩИЕ СЛОВА
      - АНАГРАММЫ
      - ОШИБКИ
      - АКРОСТИХИ
      - РАСШИФРОВКИ
      - ЛОГОГРИФЫ
      - «МОЙ ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ»
    - * ПОЭТИЧЕСКИЕ ИГРЫ *

- ТАЛАНТЛИВЫЕ ПОЭТЫ
- «СЛОВА, СЛОВА, СЛОВА»
- «ЗНАЙКА»
- «ВСПОМНИМ СТИХОТВОРЕНИЕ»
- РАССКАЖИ О СЕБЕ В СТИХАХ
- ПРИКОЛЬНЫЕ СОВЕТЫ
- ПОЗДРАВЛЕНИЯ В СТИХАХ
- ВОПРОС – ОТВЕТ
- СОВМЕСТНОЕ ТВОРЧЕСТВО
- СТИХОТВОРНЫЕ «ПЕРЕВОДЧИКИ»
- СТИХИ-ЗАГАДКИ
- ИЗМЕНИМ ПЕСНЮ
- «Я ВАС ЛЮБЛЮ»
- СКАЗОЧНЫЕ СТИХИ
- НЕСКЛАДУШКИ

ГЛАВА 2. ЭТА СЛОЖНАЯ ШТУКА – МИМЕСИС

- * АКТЕРСКИЕ ИГРЫ *
  - ГЕРОИ СКАЗОК
  - «МЫ ТОЖЕ ЗВЕЗДЫ!»
  - ТЕАТР
  - «ПРОФЕССИОНАЛ»
  - КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР
  - «МОЙ СОСЕД НАПРОТИВ»
  - И ВДРУГ…
  - «САНТА-БАРБАРА»
  - «Я ИГРАЮ, Я ПОЮ»
- * ИГРЫ-ПАНТОМИМЫ *
  - МУЗЫКАЛЬНЫЙ «КОМПОТ»
  - ХИ-ХИ, ХА-ХА
  - «ЧАРЛИ»
  - ВЕСЕЛЫЕ ШУМЫ?
  - «НЕСМЕЯНА»
  - «БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА!»
  - БЕСЕДА ГЛУХОНЕМЫХ
  - «УЗНАЙ ДРУГА»
  - «СОЧИНЯЕМ СКАЗКИ САМИ»
  - ВЕК НЫНЕШНИЙ, ВЕК МИНУВШИЙ
  - «ЩАС СПОЮ»
  - «А НЕ ПОГАДАТЬ ЛИ ВАМ НА СЧАСТЬЕ?»
  - ВЕСЕЛЫЙ ТАНЕЦ
  - ЭКСПРЕСС-ИНТЕРВЬЮ
  - «ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ»
  - «А ВОТ ВАМ И РЕКЛАМА!»
  - «ИЗ КАКОЙ МЫ СКАЗКИ?»

- ПАНТОМИМА
- «ВЕСЕЛЫЙ СКУЛЬПТОР»
- МУЗЫКАЛЬНАЯ «ДУЭЛЬ»
- «КАПУСТА»
- «МЮНХГАУЗЕН»
- «ВЕСЕЛЫЙ ПОЧТАЛЬОН»
- КТО СЪЕЛ КОНФЕТУ?
- «ВЕСЕЛАЯ МАСКА»
- «ПЕРЕВОДЧИК»
- «ПОВАРЕНОК»
- «СМЕХОПОЛИКЛИНИКА»
- ХЛОПУШКА
- «НЕПОСЛУШНЫЙ МАЛЫШ»
- ЛИПУЧКА
- УТОНУВШЕЕ ЯБЛОКО
- ПОДНИМИ МЯЧИК

○ ГЛАВА 3. ИГРЫ-РОЗЫГРЫШИ

-
- КАК РАЗЫГРАТЬ ДРУЗЕЙ
- «СЕКРЕТНАЯ» ИНФОРМАЦИЯ
- «ЭКСТРАСЕНС» И «БИОПОЛЕ»
- ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ НА РАССТОЯНИИ
- «КРИБЛЕ, КРАБЛЕ, БУМС!»
- СМЕХ, ДА И ТОЛЬКО
- «ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ»
- СЮРПРИЗ
- «ТЫ МНЕ РАСПУСТИШЬ ПИДЖАК!!!»
- КТО САМЫЙ СИЛЬНЫЙ?
- «МАГИЧЕСКИЕ» ФОТОГРАФИИ
- «ЭТО – ЛЮБОВЬ!»
- ГЛАВНОЕ – НЕ СМЕЯТЬСЯ
- ЭТО – СТИЛЬНО!
- СУПЕРВИЗАЖ
- КОНКУРС-РОЗЫГРЫШ НА САМОСТЬ
- «БЫСТРОТА НУЖНА ВО ВСЕМ!»
- «Я УГАДАЮ ЭТО БЛЮДО С ПЯТИ УКУСОВ»
- ЭСТАФЕТА ВОЗДУШНЫХ ШАРИКОВ
- «ЭХ, ЯБЛОЧКО!»
- РОЗЫГРЫШ ДЛЯ ПРАГМАТИКОВ
- ЗАДАНИЕ НОМЕР…
- ПРОСТО ПРИКОЛЫ
- В НЕЛЕГКОМ ПОЛОЖЕНИИ
- «ШИТЬ ДЕЛО»
- «СКАЧКИ НА МЕТЛЕ»

- ЭСТАФЕТА ЮМОРА
- РОЗЫГРЫШ-УГАДАЙКА
- ШКОЛА «ОГОРОДНЫХ ПУГАЛ»
- «ЛУНАТИК»
- «КУКАРЯМБА»
- «РУКИ ВВЕРХ!»
- «СТАМБУЛЬСКИЙ ОСЕЛ»
- АССОЦИАЦИЯ
- СОСЕД СПРАВА
- ДОГАДАЙСЯ, КТО Я?
- ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ
- «В ЛЕВУЮ СТОРОНУ НА ДВА ТАКТА…»
- «И Я»
- ЧАСТИ ТЕЛА

○ ГЛАВА 4. ЮМОРИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ

-
- УГАДАЙ ОТВЕТ
- ЭТИКЕТ
- «ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ»
- «ПОГОВОРИМ О ДРУЖБЕ»
- СКАЗОЧНАЯ ВИКТОРИНА
- УГАДАЙ СЛОВО
- ИСТОРИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА
- КАК ПРОВЕСТИ ПРАЗДНИКИ
- ЮМОРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА-ВИКТОРИНА «ЗНАКОМСТВО»

○ ГЛАВА 5. «БУМАЖНЫЕ» ИГРЫ

-
- ТАНЦЫ НА БУМАГЕ
- «МУМИЯ ФАРАОНА»
- ЧЬИ ГУБЫ?
- «ПЕРВАЯ БРАЧНАЯ НОЧЬ»
- «ОБМАНЩИК»
- «ПРИЛЕПИ НОС»
- ВЕСЕЛЫЕ БУКВЫ
- КАКОВ ВОПРОС – ТАКОВ ОТВЕТ
- ВОТ ЭТО НОМЕР!
- БАЛДА
- БАЛДА II
- ВИСЕЛИЦА
- ТАНКИ
- ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ
- ТОЧКИ
- МОРСКОЙ БОЙ

- ПРОСТЫЕ И СЛОЖНЫЕ ФРАЗЫ
- СВОБОДНЫЕ АССОЦИАЦИИ

○ ГЛАВА 6. ИГРЫ-МАСКАРАДЫ
- ЗМЕИНЫЙ ХВОСТИК
- ВЕСЕЛАЯ МАСКА
- «ЧТО СДЕЛАТЬ ЭТОЙ МАСКЕ?»
- КТО ПОД МАСКОЙ?
- МАСКАРАД
- ВИХРЬ КРАСОК
- КОШКИ-МЫШКИ
- КТО ГОВОРИТ?
- РАССКАЗЫ:
- ТЕЛЕГРАММЫ:
- ВЕСЕЛЫЙ КЛОУН
- «Я – ПРЕЗИДЕНТ»
- ПЕТУШИНЫЙ БОЙ
- «СОБЕРИ МАСКУ»
- ТАНЕЦ С МАСКОЙ
- ОТЫСКАТЬ МАСКУ
- КТО ТВОЙ ДРУГ?
- ИВАН-ЦАРЕВИЧ
- МЕТКИЙ ФУТБОЛИСТ
- ЗВОНОК
- МАСКА-СЮРПРИЗ
- ЛОВЛЯ «ОБЕЗЬЯН»
- НЕ ПРОВОРОНЬ
- «СОВУШКА-СОВА»
- ЧЕРНЫЙ КОТ
- СЛЕПОЙ «СТРАННИК»
- «КУКЛЫ» И «ДОМОВОЙ»
- МАРИОНЕТКИ

○ ГЛАВА 7. ИГРЫ К ПРАЗДНИКУ
- X-FAILES
- КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ
- КАК СОСТАВИТЬ ИНСТРУКЦИЮ?
- ХУДОЖНИКИ
- ТРУДНОЕ ЗАДАНИЕ
- ОТГАДАЙ, ЧТО ЭТО…
- «КОЛДУН»
- ФАНТЫ
- ОППОНЕНТЫ
- ХОРОШИЙ «СОБЕСЕДНИК»
- «ПЕРЕВОДЧИКИ»
- «ВЕСЕЛЫЕ ТЕЛЕФОНИСТЫ»

- «МАФИЯ»
- «У ВРАЧА»
- «ПОЛЮБИ СОСЕДА»
- «ТЕПЛОЕ МЕСТО»
- ЧЕЙ БУДЕТ ШОКОЛАД?
- «ДОСТАНЬ КОНФЕТКУ»
- ТВИСТ
- ВОЗДУШНЫЕ ШАРИКИ
- УЗЕЛКИ
- «БАБА ЯГА»
- КТО ЭТО?
- «ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД»
- ПРИЗ
- КУДА ИДТИ?
- «ПАРАШЮТИСТЫ»
- КТО БЫСТРЕЕ?
- КАРТОШКА… В ЛОЖКЕ
- «ПУТЕШЕСТВИЕ В МОСКВУ»
- «НЕУЛОВИМЫЙ» ШНУР
- ПУТАНИЦА
- НОС—ЛОБ—УХО
- ЭСТАФЕТА С НАДУВНЫМИ МЯЧАМИ
- ВЕСЕЛАЯ МОЛЧАНКА, ИЛИ «ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ»
- ПОПАДИ В БУТЫЛОЧКУ
- «ГЛУХИЕ И НЕМЫЕ»
- НЕМЫЕ СЦЕНКИ

○ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Татьяна Николаевна Образцова
Юмористические игры для детей

ВВЕДЕНИЕ

Давно уже не секрет, что жизнь без юмора становится скучной и неинтересной. Не только взрослые, но и дети любят послушать веселые истории, анекдоты, частушки и посмотреть кинокомедии, а вот внести в свою жизнь немного улыбок и веселья способен не каждый. Мы предлагаем вам игры, которые непременно наполнят ваш дом смехом и улыбками и позволят юмору поселиться у вас надолго.

Книга представляет собой сборник игр для детей дошкольного и школьного возраста. Юмористические игры – достаточно широкое понятие, которое включает в себя розыгрыши, маскарады, юмористические викторины, а также игры, направленные на развитие творческого потенциала ребенка: актерского, поэтического и т. д. Юмористические игры незаменимы на любом детском празднике, будь то день рождения или новогодняя елка.

Игры из первой главы основаны на литературном материале. Они научат ребенка не только понимать поэзию и поэтическое слово, но и вдохновят его на самостоятельное сочинительство стихов. Такие игры хорошо сказываются на развитии устной речи, особенно детей дошкольного возраста.

Литературные игры также способствуют развитию у ребенка языкового чутья, чувства ритма и рифмы, воспитывают любовь к родному языку. Немаловажно, что все это происходит в непринужденной игровой форме, приятно и интересно.

В процессе совместной игровой деятельности со сверстниками у ребенка формируются навыки общения, он постепенно учится строить межличностные отношения с партнерами, самостоятельно разрешать возникающие при этом трудности и конфликтные ситуации.

Следующая глава – игры-викторины, содержащие не только развлекательный элемент, но и обучающий. Игры-викторины помогут в занимательной, развлекательной форме подать нужную информацию и пополнить знания детей об окружающем мире, расширить их кругозор.

Важно отметить, что чувство соперничества, возникающее у ребят в процессе игры, является дополнительным стимулом для достижения высокого результата.

У вашего ребенка день рождения? Вы хотите сделать этот праздник незабываемым, провести его весело и интересно? Значит, вам не обойтись без игр. Ведь чем еще, если не игрой, можно занять приглашенных детей!

Эта книга поможет подрастающим ребятам стать увереннее в себе, научит многим полезным вещам, выявит их способности и подскажет, какие именно качества ваших детей требуют особого внимания и развития.

ГЛАВА 1. ЧИТАЕМ И ИГРАЕМ

* ЛИТЕРАТУРНЫЕ ИГРЫ *

ЛИТЕРАТУРНЫЕ «ИЗЫСКИ»

Игра предназначена детям от 12 до 15 лет. Суть ее заключается в том, что игрокам предлагается пересказать своими словами отрывок из какого-нибудь известного произведения. Ведущий, которого следует избрать в начале игры, зачитывает отрывок или же пишет его на листочках и раздает ребятам. За определенное время те должны переделать текст таким образом, чтобы было сложно понять, откуда этот отрывок.

Например, попробуйте переделать отрывок из известной народной песни «Ой, цветет калина». Возможно, ее первый куплет преобразится следующим образом:

«На бескрайних травянистых угодьях близ журчащего водоема находится растение, на котором через какое-то время появятся плоды. Меня это никоим образом не интересует, поскольку я пребываю в состоянии неравнодушия к одному из представителей мужского пола. Я считаю, что подобное нельзя считать радостью, поскольку он не знает о моих чувствах. Причиной тому является факт, что я не обладаю достаточным словарным запасом, чтобы поведать о своих чувствах».

Есть и обратный вариант этой игры, который, пожалуй, даже более интересен, чем первый. Он заключается в том, что ведущий зачитывает уже переделанный отрывок из известного произведения, а остальные должны по возможности назвать, откуда он?

Имеет смысл построить игру не в виде соревнования, а как коллективную работу, когда группа игроков совместными усилиями переделывает какой-нибудь отрывок из известного произведения. В любом случае, независимо от того, какой способ игры вы предпочтете, она обязательно придется по вкусу, так как очень увлекательна.

ЛЮБИТЕЛЯМ СКАЗОК ПОСВЯЩАЕТСЯ

В названии этой игры заключается ее смысл. Как нетрудно догадаться, основана она на сказках, которые предстоит придумывать. Победителем считается автор самой лучшей, веселой и интересной сказочной истории.

Каждый из ребят сочиняет и рассказывает какую-нибудь фантастическую историю, а избранное заранее жюри решает,

какая сказка получилась самой лучшей. Игроки в самом начале игры могут договориться, на какую именно тему следует сочинять истории: например, как о жизненных ситуациях, так и о людях, которым предстоит стать героями ребячьих сказок.

ГЕНИЙ ФАНТАСТИКИ

Многим людям по душе жанр фантастических произведений, а значит, им наверняка понравится данная игра. Ее суть заключается в том, что ребятам предстоит выдумывать сюжеты, отличающиеся нереальностью. Темой выдумок может быть все, что угодно, главное – чтобы жюри непредвзято определило самую неправдоподобную историю. Сочинивший ее игрок и будет победителем.

ЛОГИЧЕСКОЕ ЗАВЕРШЕНИЕ

Эта очень простая, незамысловатая игра, безусловно, понравится многим. В ней нет победителей и побежденных, тем не менее участвовать в ней очень интересно. Суть заключается в том, что один игрок говорит первую часть фразы, а остальные ее продолжают. Лучше всего брать фразы из всем известных произведений. Например, фразу из пьесы Н. В. Гоголя, начатую словами: «К нам едет…», каждый сразу же сообразит закончить словом «ревизор».

Можно устроить что-то вроде литературного теста. Для этого на листе бумаги следует написать крылатые фразы, сказанные какими-то литературными героями, а в качестве возможных ответов представить несколько вариантов, правильным из которых будет только один. Тесты создаются одной группой игроков, а отгадываются – другой. После разгадывания первого теста участники меняются ролями.

«ОТГАДАЙ-КА»

Выбирают ведущего, причем это может быть как один человек, так и целая группа. Ведущий берет какое-нибудь известное произведение и зачитывает любой отрывок из него, а остальные должны отгадать, что это было.

«ЧЕПУХА»

Для начала определяется жюри. Затем игроки должны разделиться на пары, каждой из которых вручается длинная

полоска бумаги. Один участник пишет в ее начале любую фразу, открывая этим будущий рассказ, а потом заворачивает край, чтобы его высказывания не было видно, и передает следующему игроку. Тот тоже записывает свою мысль и заворачивает ее. Таким образом и идет игра, а в конце ее жюри определяет, чей чепуховый рассказ интереснее и смешнее.

Можно также придумать несколько вопросов и задавать их парам. Тогда истории будут схожи в порядке развития событий.

ЛИТЕРАТУРНАЯ «ЧЕПУХА»

Эта игра очень схожа с предыдущей, но в ней игроки должны писать на бумаге крылатые фразы, сказанные героями литературных произведений. Впоследствии получается чепуха, которую можно справедливо назвать литературной. В остальном все правила те же, что и в обыкновенной «чепухе».

«ЧТО Я ИМЕЮ СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ»

Для начала определяют судью. Суть игры заключается в том, что игрокам предстоит сочинить торжественные речи по разным поводам: к дню рождения, к Новому году, к Международному женскому дню и т. д. Но главное, чтобы они отличались необычностью и не были избитыми. Ну и, конечно, необходимо, чтобы речь соответствовала событию и была торжественной.

Можно заранее договориться, что следует сочинять только смешные тексты.

Оценивать монологи придется судье. Следует заранее договориться о том, сколько времени отводится на подготовку.

НОВЫЙ СЛОВАРЬ

Суть этой игры в том, чтобы придумать новые значения обыкновенным и всем привычным словам. Например: сторож – демонстрация, ухажер – любитель ухи, папазол – суровый отец, изверг – вулкан, жрица – женщина, любящая поесть, и т. д.

Предварительно следует выбрать жюри, которое будет оценивать деятельность игроков. Победит тот, кто подберет больше интересных слов. В конце игры жюри решает, кто представил самый лучший материал. Этот игрок считается победителем. О времени, отводимом на подготовку, договариваются заранее.

ОПЕЧАТКИ

Участникам предстоит переставить буквы или вставить новые так, чтобы получились новые смешные слова. Например: глава семьи – главарь семьи. Придумыванием опечаток можно заниматься коллективно.

ВСЕ НАОБОРОТ

Ребятам предстоит научиться произносить слова наоборот. Ведущий называет слово, а они моментально читают его с конца. Неплохо также поиграть и в обратном порядке, когда один читает «перевернутые» варианты слов, а остальные называют оригиналы.

СЛОВЕСНЫЕ БОИ

Ребята должны разделиться на две команды. Каждой вручается листочек бумаги и карандаш. Суть игры в том, чтобы составить из какого-нибудь длинного слова как можно больше новых слов, обязательно существительных в единственном числе и именительном падеже.

Есть и еще один вариант игры со словами. Он заключается в том, что на бумаге пишут какое-нибудь короткое слово, и первый игрок должен поменять в нем одну букву так, чтобы получилось совсем другое слово. Потом следующий игрок снова меняет одну букву, и по такому принципу можно играть бесконечно, пока не надоест.

МОТИВЫ

Суть этой чрезвычайно интересной игры состоит в том, чтобы перевести отрывок из известного стихотворения или произведения на современный молодежный язык, используя все варианты сленга. Существуют различные варианты игры. Так, например, ведущий зачитывает отрывок, а игроки как можно быстрее его переделывают, или же – обратный вариант, когда ведущий читает уже переделанный текст, а остальные его угадывают.

ВТОРАЯ ПОЛОВИНА

Игра организована по принципу построения шарад. Ведущему следует заранее подготовить слова, состоящие из нескольких составных частей, каждая из которых должна иметь самостоятельное значение. В качестве примера приведем такие слова, как «пар-ус», «вино-град», «воз-глас», «бал-кон», «топ-чан»,

«бес-еда», «воз-дух», «газ-он», «хор-овод», «под-вал», «ком-пот», «под-ход», «па-спорт», «креп-ость».

Итак, эти и аналогичные слова разбивают на две части и пишут их на отдельных листочках. Подготовленные листочки складывают в коробочку и хорошенько перемешивают. Их должно быть столько же, сколько и желающих принять участие в игре.

В ходе игры каждый берет по листочку, а затем отыскивает того игрока, у которого вторая часть слова. Выигрывает пара, сделавшая это быстрее.

РАЗВЛЕКАЛОВКА

Игра заключается в том, чтобы из начальных букв любого слова составить текст телеграммы, в которой все слова начинались бы с букв этого слова. Первое слово телеграммы должно начинаться на первую букву выбранного слова, второе – на вторую букву и т. д.

Победителей и побежденных в этой игре нет, время на ее проведение не ограничено. В составлении телеграмм можно участвовать индивидуально, а можно коллективно.

СТИХОПЛЕТ

Ведущий пишет на листе бумаги рифмы к каким-нибудь словам, раздает их игрокам так, чтобы у каждого были две пары созвучных слов. Например, «любовь» – «морковь», «трамвай» – «вспоминай» и т. д. Главное условие, чтобы рифмы были совершенно разными по смыслу.

Когда все игроки получат по две рифмы, они должны приступить к выполнению своей основной задачи – сочинить четверостишие, используя данные рифмы.

Можно сделать игру более интересной, если ввести новые правила. Например, задайте для каждого тура какую-нибудь определенную тему. Победит тот, кто быстрее сочинит стишок. О времени, отводимом на выполнение задания, игроки договариваются заранее.

БЛУЖДАЮЩИЕ СЛОВА

Для этой игры потребуются бумага и карандаш. Перед началом выбирают ведущего, задача которого – составить предложения таким образом, чтобы слова в них были словно перепутаны. На первый взгляд, предложения будут представлять собой набор слов.

Игрокам из предложенных слов предстоит составить предложение так, чтобы в нем появился смысл. Можно менять падеж именных частей речи, а также время и лицо глаголов, но нельзя использовать дополнительные слова или придумывать лишние.

Выигрывает тот, кто быстрее расставит слова по своим местам.

АНАГРАММЫ

Анаграммы – это такие загадки, в которых скрываются два слова, состоящие из одних и тех же букв, но расставленных в другом порядке. Например, два слова – «шлюпка» и «плюшка» – идеально подходят для того, чтобы быть зашифрованными анаграммой:

Плыву по морю, по волне,
Везу я снасти, сети.
Смените буквы так во мне,
Чтоб ели меня дети.

Перед началом игры определяют судью. Суть данной игры в том, что участники должны сочинить и записать загадку-анаграмму для слов. Например:

терка – актер;

карп – парк;

смола – масло.

Можно придумать и другие основы для анаграмм. Победителем считается тот, кто напишет самое веселое и самое удачное стихотворение.

ОШИБКИ

А здесь ребятам придется вспомнить или придумать самостоятельно как можно больше разных веселых нелепиц, и чем больше, тем лучше. О количестве таких выражений на душу каждого игрока следует договориться заранее. Тот, кто справится быстрее и придумает самые смешные выражения с ошибками, побеждает. А в качестве примера можно привести такие высказывания:

«Небо Аустерлица переломило Болконского пополам».

«Не рой другому яму – пусть роет сам».

«Птицу видно по помету».

«У героя была своя цель в жизни, но он в нее не попал».

АКРОСТИХИ

Акростихи – это загадки, которые представляют собой небольшие стишки. Если сложить все начальные буквы каждой строки, из них можно узнать отгадку. Например:

Оно должно быть закрыто,
Когда на дворе холода,
Но только придет потепленье,
Оно будет настежь всегда.

Получается слово «окно». Игра заключается в том, чтобы придумать и записать подобные стихи. Слова, которые будут в них зашифрованы, можно выбрать самостоятельно или взять предложенные: поле, зима, небо, баня, игра.

Побеждает тот, у кого получится самый лучший стих, то есть – самый складный и веселый.

РАСШИФРОВКИ

А тут предстоит расшифровывать аббревиатуры, но вся соль в том, что в их качестве используются самые обыкновенные слова. Например: газ, вода, тепло, хам, фон, сон, вор, сон, спор, лес, зато, потом, что, как и т. д.

Перед началом выбирают жюри. Победителем считается тот игрок, чью расшифровку судьи единогласно признают самой оригинальной. О времени, отводимом на подготовку, игроки договариваются заранее.

ЛОГОГРИФЫ

Логогрифы – это загадки, в которых зашифрованы особые слова. Если из этих слов вычеркнуть одну букву, то они приобретают совершенно другое значение. Данная игра заключается в том, чтобы придумать с такими словами загадки-четверостишия, то есть логогрифы. Для наглядного примера можно привести следующее стихотворение:

С буквой А —
Я строй солдат.
Без нее —

То, чем едят.

В этом стишке загаданы 2 слова: «рота» – «рот».

Игрокам нужно составить логогрифы к следующим словам: полюс – плюс, дар – удар, ель – мель. Впрочем, вы и сами можете найти в языке подобные пары.

Игрок, придумавший загадку-четверостишие раньше остальных, считается победителем.

«МОЙ ЛЮБИМЫЙ ГЕРОЙ»

Выбирается ведущий, который предлагает ребятам изобразить их любимых литературных героев. Как именно они будут это делать, зависит от выдумки. Можно использовать характерные черты поведения, присущие изображаемому герою, припомнить его высказывания или попытаться создать образ с помощью мимики. В общем, здесь многое зависит не только от актерских способностях, но и от понимания самого образа, так что для тех, кто не слишком любит читать, участвовать в этой игре будет непросто.

Кстати, в этой игре возможны некоторые варианты. Например, ведущий дает участникам задание изобразить конкретного героя. Или же он называет известное литературное произведение, а игроки решают, какого героя этого произведения они хотели бы изобразить. Когда же все сделают свой выбор, остается разыграть отрывок из этого произведения.

Есть еще один вариант, заключающийся в том, что один из игроков изображает известного ему литературного героя, а остальные пытаются отгадать, кто же это, и по возможности назвать само произведение. Только следует заранее договориться, что выбранные тексты должны быть известными, потому что далеко не каждый из школьников в состоянии похвастать хорошим знанием литературы.

В общем, можете не сомневаться, что игра эта чрезвычайно увлекательна и наверняка придется по вкусу ребятам, любящим читать.

* ПОЭТИЧЕСКИЕ ИГРЫ *

ТАЛАНТЛИВЫЕ ПОЭТЫ

Ребята делятся на пары. Каждая пара берет себе по листу бумаги и ручку. Игра заключается в следующем: Один из каждой пары пишет на листе две рифмованные строчки. Затем он заворачивает лист бумаги таким образом, чтобы верхняя строчка не была видна, и передает лист напарнику.

Второй получает листок, на котором видна только одна строка. Он должен придумать две стихотворные строчки, чтобы они совпадали по рифме с той, которая уже есть на бумаге. Затем он снова заворачивает лист так, чтобы его напарнику была видна только одна, нижняя строка, и передает листок. Ребята могут писать как по две строки, так и по четыре.

Стихотворные строчки можно придумывать самостоятельно, а можно изменять уже известные стихотворения.

Когда все пары игроков напишут свои «произведения», стихи можно прочитать вслух. Можете быть уверенными – чтение этих стихотворений доставит много веселья всем игрокам.

«СЛОВА, СЛОВА, СЛОВА»

Выбирается ведущий. Все остальные берут ручки и по листу бумаги. Ведущий произносит какое-то слово. Остальные записывают на бумаге различные слова, рифмующиеся с названным словом, и желательно, чтобы их было побольше.

Можно записывать как разрозненные слова, так и целые фразы.

Например, ведущий называет слово: «лес». Ребята могут написать ему в рифму: «чудес»; «исчез»; «залез»; «пресс» и т. д. Когда каждый напишет свои слова, ребята могут зачитать их вслух. Игроки вправе сочинить и стихотворные строчки, в которых будут содержаться записанные ими слова. В стихотворении могут содержаться любые другие слова, главное – чтобы оно получилось забавным и интересным. Желательно, чтобы каждый попробовал свои силы в сочинительстве и придумал что-нибудь наподобие:

Однажды в лес зашел индюк.
Много чудес он увидел вдруг.
Ему понравился так лес,

Что вскоре наш индюк исчез…
Наверное, в дупло залез.

Увидите, у каждого из ребят получатся свои, оригинальные и смешные стихи. Ведущий оценивает творчество всех игроков и присуждает каждому определенное количество очков. Игра продолжается, ведущий называет новое слово, а игроки придумывают слова-рифмы. В конце игры можно подвести итоги. Победителем является тот, кто набирает больше очков. Ему можно вручить приз как самому талантливому сочинителю.

«ЗНАЙКА»

Всем ребятишкам придется вспомнить стихотворения известных авторов. В начале игры определяют ведущего. Он должен следить за ходом игры и в конце подвести итоги.

Игроки делятся на две группы. Ведущий называет кого-то из известных или не особенно известных поэтов. Например, Пушкина. Задача каждой группы – назвать несколько стихотворных строчек из различных произведений этого поэта. Побеждает команда, назвавшая больше стихотворных строк. При этом желательно называть не только те произведения, которые проходят в школе.

Ведущий следит за правильностью названных строчек, а также за тем, кто из игроков активнее участвует в игре. Самые интеллектуальные игроки будут победителями.

«ВСПОМНИМ СТИХОТВОРЕНИЕ»

Выбирается ведущий. Он начинает прозой пересказывать смысл какого-то из известных стихотворений. Задача игроков – догадаться, какое стихотворение он имеет в виду, и прочитать его вслух. Например, ведущий говорит: «Осень – это такое время года, которое приходится по вкусу далеко не всем. Именно поэтому многие начинают ругать осень, говорить, что на улице холодно, сыро, ветрено, неуютно и т. д. Но на самом деле осень прекрасна, она кажется похожей на ребенка, которого не любят в собственной семье…»

После такого рассказа кто-то из игроков должен вспомнить стихотворение А. С. Пушкина:

Дни поздней осени бранят обыкновенно,
Но мне она мила, читатель дорогой…

Красою тихою, сверкающей смиренно,
Как нелюбимое дитя в семье родной…

Разумеется, далеко не всегда игроки смогут угадать стихотворение, названное ведущим. В этом случае ему придется прочесть одну из строчек этого стихотворения. Если и после этого никто не угадает, попробуйте подсказать еще каким-то образом. Самый догадливый игрок будет победителем. Ему можно вручить приз или диплом: «Самому интеллектуальному».

РАССКАЖИ О СЕБЕ В СТИХАХ

Выбирается ведущий, чтобы следить за ходом игры и подвести итоги. Условия следующие: ведущий обращается к кому-то из ребят и предлагает ему рассказать о себе в стихах. Игрок может подумать некоторое время, а может сразу попытаться сочинить стихотворение о себе. Допустимо в своем «опусе» использовать строчки из известных стихотворений. Например:

Меня зовут Татьяна.
Люблю я постоянно
Играть в веселый мячик,
Но никогда не плачу.

И в таком роде дальше. Если кто-то из ребят не может сочинить стихотворение о себе, на помощь ему приходят остальные игроки. Так, каждый сочиняет по одной или по две строчки, а в результате получается очень забавное рифмованное сочинение.

За каждое стихотворение или строчку ведущий присуждает игроку определенное количество очков. В конце подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше очков.

ПРИКОЛЬНЫЕ СОВЕТЫ

Наверное, многие читали «Вредные советы» для непослушных детей, которые сочинил Григорий Остер. Он считает, что дети всегда поступают наоборот, именно поэтому им нужно давать «вредные» советы. Дети тогда будут поступать правильно, потому что все равно никогда не выполняют распоряжения полностью.

Можно использовать этот принцип и попробовать самостоятельно придумать самые замечательные «вредные»

советы на различные случаи жизни. В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает ситуацию. Например, в школе родительское собрание, а у тебя очень много двоек. Что нужно сделать? Каждый должен придумать хотя бы по одному «вредному совету». Например, не помешает такой совет:

Если в школе дело плохо,
Собери свои ты вещи.
Уезжай тогда быстрее
Ты в далекую страну.
Пусть родные тебя ищут,
А не ходят на собранья.
Вот тогда в твоей квартире
Будут мир и благодать.

Ребята могут придумывать «вредные советы» любого размера, а ведущий оценивает каждый совет определенным количеством очков. В ходе игры каждый должен придумать определенное количество советов. В конце игры ведущий подводит итоги. Победителем становится тот, кто наберет больше очков. Он получает почетное звание: «Самые зловредный советчик».

ПОЗДРАВЛЕНИЯ В СТИХАХ

Каждому приятно получать поздравления к празднику. Но особенно приятно, если эти поздравления в стихах. Эта игра поможет научиться сочинять интересные поздравления, которые потом можно будет использовать в самых разных случаях. В начале игры выбирается ведущий. Лучше всего, если им станет человек, любящий и понимающий стихи.

Ведущий предлагает сочинить стихи к какому-то празднику, например к Новому году. И все ребята начинают вместе придумывать поздравления. Можно адресовать поздравление кому-то из игроков или человеку, которого знают все присутствующие. А чтобы творческий процесс пошел веселее, ведущий произносит первую строчку будущего поздравления или подробно обрисовывает, что именно надо сказать в поздравлении.

Например, он говорит: «Давайте поздравим Машу с Новым годом». Первая строчка будет такая:

Пусть Новый год подарит сказку…

Остальные продолжают стихотворение, придумывая по одной

строчке. Допустим:

И сказка будет всех чудесней,
Красива ты, как Златовласка,
Да и Снегурочки прелестней…
Пусть сбудутся твои желанья,
Пусть будет каждый день счастливым.
Мы в Новый год тебе желаем
Быть умной, доброй, скромной, милой…

В некоторых случаях кто-то из участников захочет придумать самостоятельно целое поздравление. Творчество всех ребят ведущий оценивает определенным количеством очков. Таким же образом сочиняются поздравления к самым разным праздникам – дню рождения, Дню святого Валентина, 8 Марта, 1 сентября, дню ангела и т. д. В конце игры подводятся итоги.

Победителем считается тот, кто набирает больше очков. Его можно наградить призом или объявить самым талантливым сочинителем поздравлений.

ВОПРОС – ОТВЕТ

Выбирается ведущий, задача которого – придумать и задать каждому из участников игры какой-то вопрос. Игрок должен на этот вопрос ответить таким образом, чтобы в беседе содержалась какая-то рифма. Далее ведущий продолжает свои вопросы, а игрок дает рифмованные ответы. В результате у них получается замечательная стихотворная беседа. Например:

– Куда пойдешь ты вечером сегодня?

– Наверное, туда, где празднуют все праздник новогодний.

– Какой костюм себе на бал ты изберешь?

– Оружье – шпага, брюки – клеш.

– И кем ты будешь в маскараде в таком изысканном наряде?

Кот в сапогах иль мушкетер?

– Я буду тот, кто так красив, умен и ловок. Иначе говоря, я буду рыцарь… Рыцарь новый.

Ведущий и участники придумывают вопросы и ответы на самые разные темы. В игре нет победителей и побежденных, главное – чтобы все попробовали свой талант в сочинении рифмованных вопросов и ответов.

СОВМЕСТНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Ведущий произносит вслух какую-то фразу. Ее можно придумать самому или позаимствовать из какого-то известного стихотворения. По очереди все ребята продолжают ее, добавляя к ней еще по одной или две фразы. Их можно придумывать самостоятельно или брать из каких-то произведений.

Главное условие – каждая фраза должна рифмоваться с предыдущей, чтобы в совокупности получилось длинное стихотворение. Разумеется, запомнить такой длинный «словесный коктейль» нелегко. Его можно записать на магнитофон, чтобы впоследствии послушать и посмеяться.

СТИХОТВОРНЫЕ «ПЕРЕВОДЧИКИ»

Ведущий рассказывает всем присутствующим какую-то короткую историю. А потом обращается к ребятам с предложением перевести рассказанную им историю в стихи. Если игрок не может сам придумать подходящего рифмованного сочинения, на помощь ему приходят другие. В процессе «творчества» не возбраняется позаимствовать несколько строк из какого-то известного стихотворения.

Например, ведущий рассказывает: «Пришла зима. Выпал снег, все стало белым, красивым. Деревья, дома стали похожими на сказочные, снег изменил их до неузнаваемости». Участники игры должны придумать историю в стихах, которая соответствовала бы рассказу ведущего. Можно вспомнить хорошо известные строчки:

Зима. Крестьянин, торжествуя,
на дровнях обновляет путь.
Его лошадка, снег почуя,
плетется рысью как-нибудь…

В таком же плане придумывается стихотворение самостоятельно. Например:

Выпал снег на город тихий.
Стало все белым-бело.
Нет дорожек, нет тропинок,
Все их снегом замело.

Ведущий оценивает творчество каждого игрока, назначая ему определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги. Победителем считается тот, кто набирает больше очков. Его можно назвать самым находчивым и талантливым.

СТИХИ-ЗАГАДКИ

Ведущий называет ребятам какое-то слово. Их задача – придумать загадку, ответом на которую было бы это слово. Игрок может придумать загадку самостоятельно, а также использовать уже известную.

Например, ведущий называет слово «цветок». Игроки могут придумать такую загадку:

Он растет в лесу и в поле
Или в доме на окне.
Коль его ты поливаешь —
Распускается вдвойне…

Ведущий говорит: «конфета». Загадка может быть похожа на следующую:

Завернута в фантик яркий.
Обычно бывает в подарке.
Во рту от нее очень сладко,
Когда она есть – все в порядке.

Ведущий оценивает творчество каждого игрока, присуждает определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто получает больше очков.

ИЗМЕНИМ ПЕСНЮ

Все знают и любят разные песни. Можно поиграть в очень интересную игру, если попытаться перефразировать песни, придав им новый смысл. Ведущий называет хорошо известную всем песню, предлагая ребятам подумать и переделать ее по-своему. Далее он оценивает творчество каждого игрока, присуждает очки за «творческое усердие» каждому. В конце игры подводятся итоги – победителем становится тот, кто набрал больше очков.

«Я ВАС ЛЮБЛЮ»

Ведущий обращается к ребятам с предложением признаться в любви в стихах… Признание в любви может быть как серьезным, так и шуточным, обращенным к кому угодно – к артисту, певцу,

одноклассницу или однокласснице… Можно даже придумать признание в любви… к мороженому, конфетам и шоколаду. Ведущий оценивает творчество каждого игрока в баллах. Например, признание может звучать следующим образом:

Люблю я очень ранним утром
На лыжах отправиться в лес.
Забыть об уроках, друзьях и подругах,
Пусть думают, будто исчез.

Признание может быть длинным или коротким, все зависит от фантазии «сочинителя».

СКАЗОЧНЫЕ СТИХИ

Ведущий называет участникам игры различные сказки и предлагает им превратить их в стихи. В поэтической форме можете описывать как сюжет сказки, так и отдельные фрагменты. Творения каждого из ребят ведущий оценивает определенным количеством очков. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше очков.

Игроки могут сочинить что-то, похожее на такое стихотворение:

Однажды храбрый человек
Решил прославиться навек.
Отправился в глухую чащу —
Чудище сразить настоящее.
Ему там было нелегко.
Но он был так силен
(Наверное, пил в детстве молоко),
Что чудище сразил!!!

НЕСКЛАДУШКИ

Ведущий предлагает ребятам попробовать свои силы в сочинении коротких стихотворений-нескладушек. Это могут быть рифмованные, но совершенно бессмысленные стишки, в которых есть смысл, но отсутствует рифма, а также стихи и с рифмой, и со смыслом. В игре нет победителей и побежденных, главное – чтобы всем было смешно и весело. Задача ведущего – помогать игрокам, которые сами не могут сочинить что-то интересное.

Например, игроки могут сочинить стихи типа:

Солнце сияет лучами жаркими,
А мы гуляем по аллеям парка.
Скоро Новый год,
А где наши подарки?

***

В одном лесочке жил лесник
Однажды он услышал крик.
«На помощь!» – кто-то звал его.
Но он не понял ничего.

***

Играет море волною,
А мы сидим за горою,
Наслаждаемся весною,
Что же это такое?

ГЛАВА 2. ЭТА СЛОЖНАЯ ШТУКА – МИМЕСИС

* АКТЕРСКИЕ ИГРЫ *

ГЕРОИ СКАЗОК

В играх для детей младшего возраста обязательно одним из участников должен быть взрослый человек – мама, бабушка, воспитатель или кто-то еще. Первая игра, которую мы можем предложить ребенку, – это воспроизведение одной из русских народных сказок. Для участия в ней достаточно двух человек. Игра помогает развитию у ребенка памяти, внимания, а также это просто увлекательное занятие само по себе.

Сказку выбирают в зависимости от пристрастий вашего ребенка, он должен достаточно хорошо ее знать и, конечно, любить, тогда она пройдет особенно успешно. Желательно, чтобы в сказке было не очень много героев, иначе это утомит вашего малыша. Прекрасно подойдут такие сказки, как «Маша и медведь», «Малыш и Карлсон» и другие подобные.

В игре может быть использован только один фрагмент, наиболее интересный для вашего ребенка, или же разыграна вся сказка. Для ее проведения не нужны какие-то специальные декорации, ее можно организовать в домашней обстановке.

Например, если разыгрывать сказку «Маша и медведь», можно взять за основной сюжет тот отрывок, где Маша передала медведю корзину с пирожками, и он несет ее бабушке с дедушкой. В этом случае ребенок будет играть роль Машеньки, а один из родителей – медведя. Ребенок должен спрятаться в укромном месте, о котором родитель якобы не знает. Он изображает медведя, который несет корзину с пирожками, и у каждого пенька пытается съесть их, а ребенок в это время произносит слова: «Не садись на пенек, не ешь пирожок». При этом «медведь» может ходить по всем комнатам, изображая долгий путь к нужному дому. Первоначально играющие определяют то место, где будет дом Машенькиной «бабушки». А когда они придут к этому месту, ребенок выбежит из своего укромного уголка, – теперь он оказался дома.

Играть могут и 3 человека: ребенок, мама и бабушка. В этом случае маме придется изображать медведя, а бабушке – играть свою роль. Играть можно и по мотивам другой сказки, главное – чтобы ее восприятие не было слишком сложным для малыша, да и число героев не стоит чересчур увеличивать, иначе ваш ребенок может просто запутаться в ролях, и игра потеряет для него всякий интерес.

Если же ребенку больше нравятся сказки с участием большого числа героев, попробуйте выбрать для игры какой-нибудь эпизод, где количество ролей разнообразнее, либо проведите такую игру в детском саду при участии воспитателя. И игра получится забавной и увлекательной.

В игре могут быть использованы не только фрагменты сказок, но и мультфильмов – желательно отечественных, так как они познавательнее для детей, да и в эмоциональном плане воспринимаются ими значительно лучше зарубежных: следовательно, они не только развлекут малышей, но и окажутся хорошими помощниками в их развитии. Преимущество постановки мультфильма от сказки в том, что у ребенка перед глазами есть наглядное пособие, значит ему легче будет сыграть свою роль.

Такая игра хороша еще и тем, что ее можно провести как дома, так и на улице, то есть не нужно определенного места для ее проведения. Чтобы игра стала по-настоящему увлекательной, придерживайтесь двух правил: ребенок должен хорошо знать мультфильм или сказку и не запутываться с героями.

«МЫ ТОЖЕ ЗВЕЗДЫ!»

Следующая игра, которую мы можем предложить ребенку, заключается в подражании. Она также не только развлекательная, но и познавательная.

Суть игры в том, что ребенок должен изобразить кого-то из героев своей любимой сказки, своего любимого певца или мультипликационного героя. Если он остановит свой выбор на подражании героям сказки или мультфильма, в этом случае игру можно несколько видоизменить, и желательно, чтобы родители не знали заранее, кого хочет «сыграть» их малыш. Их задача заключается в том, чтобы они угадали, кого же изображает их «самодеятельный» артист. В этом случае желательно, чтобы участников игры было не меньше трех, тогда действие будет более оживленным. Такую забаву можно организовать в то время, когда в доме соберутся гости или родственники.

Во время игры ребенок может цитировать какие-то выражения полюбившегося героя, воспроизводить его действия, в общем – делать все то, судя по чему гости могли бы догадаться, о ком идет речь. Игра может варьироваться, в ходе нее разыгрывается целый эпизод из сказки или мультфильма, по которому они должны догадаться, о каком сюжете идет речь, или же может быть загадано несколько героев. И в том и в другом случае игра увлечет и «актера», и зрителей.

Если же ребенок остановит свое внимание на подражании какому-то певцу, здесь вам вероятнее всего придется ему подыграть. Если взрослые будут принимать участие в игре вместе со своим ребенком, помогать ему в воплощении нужного образа, тут потребуются и другие участники: желательно, чтобы это были близкие родственники или люди, достаточно хорошо знающие малыша. Задача родителей заключается в том, чтобы максимально приблизить облик своего ребенка к имиджу его любимого певца. Им предстоит подключить свое воображение, поделиться необходимой частью своего гардероба и косметички.

Игра в принципе может быть очень увлекательной и занимательной. В течение всего действия ребенок может изображать не только одного певца, а нескольких, насколько у него хватит воображения и сил. Желательно, чтобы в это время он не только пел песни, но и старался подражать поведению своего любимого певца на сцене. Эта игра поможет не только развить музыкальный слух у вашего ребенка, но и его внимание и наблюдательность.

Ребенок может представлять своего певца, исполнять песни из его репертуара и задавать взрослым задания, чтобы они отгадали, кого он изображает. Особенность этой игры заключается в том, чтобы при ее помощи он привыкал выступать на публике, стал более раскрепощенным и научился видеть в людях их особенности.

Если ребенок еще очень маленький, но все равно желает блеснуть своим актерским мастерством, родители могут предложить ему игру, в которой он должен изобразить своих любимых зверей – их повадки, имитировать их голоса или другим образом подражать им. Задача родителей также заключается в том, чтобы отгадать, кого старается изобразить их дитя.

Вообще же, эти игры допускают достаточно большое количество вариантов, ребенок может подражать кому угодно, главное – чтобы ему было весело и он был занят этой игрой. Ваша задача – помогать ему в перевоплощении, а также подсказывать те детали, по которым другие могли бы узнать, кого изображает ребенок.

ТЕАТР

Эта игра для детей среднего возраста. Взрослые с детьми могут поставить свой собственный спектакль. Нужно лишь предварительно придумать какой-либо сценарий, что тоже может стать частью игры. Сценарий придумывайте, исходя из того, сколько персонажей будет в вашей игре. Если в нее намерены

играть только один из родителей и ребенок, постарайтесь ограничиться меньшим числом героев и подготовьте такой сюжет, который достаточно легко воплотить в квартире или во дворе.

Намереваясь поставить какую-то сценку, приготовьтесь к настоящему театральному действию, а именно – в такой игре должны присутствовать различные переодевания, гримирование: словом, необходимо постараться максимально приблизить эту игру к настоящему театру.

Сценарий придумывайте, исходя из возраста ребенка. Тут главным героем может быть маленький человечек или же, наоборот, герой – достаточно взрослый человек, роль которого должен сыграть ребенок. Разыгрывать такой спектакль лучше всего на публике, которой могут стать родственники или другие гости. В этом случае у вашего малыша возникнет особый интерес к действию.

Главную роль, конечно, должен исполнять ребенок, родителю предстоит стать его помощником или же играть менее значительную роль, а можно и просто оставаться за «кулисами», помогая маленькому «артисту» сменить костюм или нанести грим. Спектакль может представлять из себя «театр одного актера», и, значит, все симпатии зрители отдадут только вашему ребенку.

Если ребенок переполнен энергией, напишите для него сценарий со множеством героев, которых он сам и сыграет. Но вам придется запастись парой-тройкой сменных костюмов, варьируя которые, можно будет создавать образы новых героев, включенных в действие. И еще ваша задача – помогать ему быстренько переодеваться, когда это потребуется по ходу сюжета.

Таким образом вы дадите своему ребенку возможность проявить себя как многогранную личность, показать себя в различных ипостасях. Такая игра может быть достаточно долгой, поэтому предусмотрите несколько антрактов. А в промежутках между игрой попробуйте полностью изменить облик своего малыша и загримировать его под другого героя. Если будет желание, сделайте небольшие программки и раздайте их перед началом спектакля гостям. Это также достаточно интересное занятие для ребенка.

Чтобы эта игра не слишком утомила ребенка, постарайтесь придумать такой сценарий, в котором будет больше действий, чем реплик, чтобы ваш «актер» с легкостью мог выучить слова из своей роли. Желательно также, чтобы публика, оценивающая актерское мастерство ребенка, была достаточно добродушно настроена по отношению к нему.

Продолжительность спектакля должна зависеть от

выносливости ребенка: следовательно, не старайтесь навязывать ему игру, иначе она перестанет быть для него увлекательным занятием, а превратится в неприятную обязанность. Как только вы почувствуете, что ребенок устал, прервите спектакль и отложите его продолжение на следующий день. В первую очередь вы должны заботиться об интересах своего ребенка.

«ПРОФЕССИОНАЛ»

Следующая игра поможет ребенку избавиться от неприятных эмоций и впечатлений. У нее также может быть несколько вариантов, в то время как участников достаточно двоих.

Допустим, ребенок будет играть роль врача или учителя, в зависимости от его возраста и впечатлений, ведь чем ярче у него впечатления от представителя той или иной профессии, тем легче ему изображать этого человека. Предположим, что он совсем недавно посетил врача; значит, лучше всего остановиться на варианте: больной и врач.

Конечно, родитель должен играть роль пациента, который пришел к врачу за помощью. Хорошо, если в хозяйстве найдется белый халат, который наденет маленький «врач», так он сможет лучше почувствовать себя в этой роли. Также понадобятся некоторые инструменты, присущие медику. Они могут быть в виде детского набора аптечки, либо изготовлены из подручных материалов самостоятельно.

Предоставьте ребенку просторный стол и кресло, так сказать – своеобразный кабинет, где он будет принимать своих «пациентов». Обязательно дайте малышу несколько листов бумаги и ручку, не помешает и большой журнал, в который он будет записывать жалобы. Можно сделать для маленького «врача» пачечку бланков рецептов, справок и других нужных бумаг, выделить несколько пустых пузырьков и тюбиков из-под лекарств.

Сама же игра заключается в том, что ребенок берет на себя роль врача, а родитель – пациента. Вы приходите к маленькому «врачу» и жалуетесь ему на какое-то недомогание.

В течение всей игры взрослые должны терпеливо принимать любое лечение, принимать все прописанные лекарства.

По такому же принципу может быть построена игра в учителя и учеников. Ребенок – «учитель». В этой игре достаточно двоих участников, не обязательно собирать целый отряд «школьников». Чтобы игра была интересной, нужно помочь ребенку сделать ее более реалистичной, следовательно – более поучительной. Сделайте один или несколько журналов, в которые «учитель»

будет заносить оценки своих «учеников». Можно выделить несколько небольших тетрадей для них, то есть придать всему действию большее правдоподобие. Можно играть и на улице, и в доме.

Игра хороша тем, что позволит ребенку выплеснуть негативные эмоции, а также посмотреть на свою учебу глазами учителя.

Она развивает в детях дар убеждения, дипломатичность и некоторые другие качества. Конечно, большим плюсом будет, если в этой игре вы задействуете и других детей на роль учеников, тогда она принесет наибольший результат и несомненное удовольствие. Но в случае, когда в этой игре достаточно много участников, обязательно возникнут разногласия, поэтому каждый по очереди должен стать на какое-то время «учителем», а все остальные «учениками».

Подобные игры проводятся и с детьми более старшего возраста. Такое можно организовать прямо на настоящем уроке. Учитель предлагает кому-то из учеников занять его место и продолжить урок. Во-первых, это поможет детям расслабиться, во-вторых – изменить отношение к учителю. Если в школе такая игра проводится регулярно, то, как правило, возможность стать учителем на один урок предоставляется всем ученикам. Подобное действие дисциплинирует ребят, воспитывает в них внимательность, чувство ответственности.

Если ребенок решил сыграть в учителя без других детей, родители должны ему помочь и как-то подыграть, взяв на себя роль учеников или коллег-учителей.

В этой игре важнее всего то, как ребенок будет вести себя в роли учителя, каково его отношение к ученикам. Игра плюс ко всему даст взрослым понять, как ребенок воспринимает школу, нравятся ли ему отношения в классе. Словом, эта игра позволяет, не задавая вопросов, узнать очень многое о школьной жизни ребенка.

Подобные игры могут варьироваться. А именно – вместо главных персонажей – «врача» и «учителя» – могут быть представители других профессий, но обязательно знакомые ребенку и интересные для подражания; к тому же, такие профессии должны иметь партнерские отношения с представителями различных социальных слоев. Игра может быть очень интересной, если ребенок выступает в качестве продавца, а взрослые или другие дети – покупателей. Ее познавательный элемент в том, что ребенок может создать настоящий небольшой магазин, торгующий различными вещами, придумать и нарисовать деньги с определенным номиналом, чтобы

«покупателям» было чем расплачиваться за товар. Если ребенок будет достаточно часто играть в такую игру, вы получаете шанс воспитать раскованного человека, который с легкостью сможет в дальнейшем общаться с настоящими продавцами.

Есть и другие варианты этой игры, например «парикмахер» и его «клиент». На некоторое время ребенок может ощутить себя в роли парикмахера, делающего стрижку по желанию «клиента». Для этой игры можно приобрести специальный набор «Для юного парикмахера», который добавит азарта. Конечно, необходимо предоставить ему и другой необходимый инвентарь, например полотенца, шампунь, заколки и прочее. В игре лучше ограничиться сооружением причесок, не стоит доверять ребенку какую бы то ни было стрижку. Если есть возможность предоставить ребенку большинство необходимых материалов, игра пройдет для него очень весело и познавательно.

Такие игры рассчитаны на партнерские отношения. Очень хорошо развивают в детях коммуникабельность, дипломатичность, чувство сплоченности. Позволяют посмотреть на мир несколько с другой стороны, увидеть все в новом свете.

КУКОЛЬНЫЙ ТЕАТР

Все дети мечтают стать актерами, и свои мечты они пытаются реализовать в играх с куклами и игрушками. Кукольные персонажи помогают им перевоплотиться в актеров сцены и учат общению и артистизму. Такие игры, слегка изменив, можно провести в кругу небольшого детского коллектива.

Вам потребуются перчаточные или обычные куклы. Желательно, чтобы все они являлись персонажами одной сказки, хорошо известной детям. Необходимо организовать и сцену для выступления. Ею может служить небольшое, натянутое на уровне роста ребенка полотно или же большой стол, перевернутый крышкой в сторону и накрытый однотонной скатертью. На этом столе или полотне разместите бумажные цветы и «деревья», а также все необходимые для сказки предметы, закрепив их при помощи булавок.

Сделав основные приготовления, играющие делятся на две команды – «актеров» и «зрителей», а затем «актеры» распределяют между собой роли. Каждый «актер» выбирает себе куклу и необходимый для данной роли инвентарь: одеяние, средство передвижения и т. д. Затем «актеры» заходят за ширму и начинают показывать «зрителям» кукольную сказку, передвигая своих персонажей над линией сцены. Но заранее проводить репетицию не следует. Дети должны по ходу сценария суметь

быстро сориентироваться и обыграть свою роль в соответствии с заданным образом.

Когда команда «актеров» сыграет свою сказку, она меняется ролями со «зрителями». Те, в свою очередь, разбирают кукол и показывают новую сказку – с теми же самыми персонажами. Играющие могут придумать ее сами и перед показом обсудить, сюжет сказки может предложить им ведущий. После просмотра обеих актерских работ играющие должны обсудить все допущенные ошибки и самые удавшиеся места. Это глубже познакомит их с правилами актерского мастерства и в дальнейшем избавит от повторения подобных ошибок.

«МОЙ СОСЕД НАПРОТИВ»

Игра научит детей воспроизводить реальных, знакомых им личностей и выделять в человеке самые основные черты характера и поведения.

Ведущий заготавливает карточки, равные числу участников, и на каждой из них пишет имя одного из игроков. Затем он перемешивает их и предлагает детям вытянуть по одной. Таким образом, каждый ребенок получает задание, то есть имя того персонажа, которого ему необходимо изобразить и обыграть. Обмениваться заданиями и называть их друг другу дети не могут.

Далее каждый игрок поочередно обыгрывает одного из участников, стараясь сделать это как можно естественнее и правдивее. Он может для усиления образа использовать необходимые предметы и элементы одежды. Задача остальных игроков – после окончания сценического этюда отгадать, кто же был представлен. Победителем игры является тот, кто наиболее точно подметит и передаст основные черты характера и поведения загаданного ему конкретного человека.

И ВДРУГ…

Как известно, актерам часто приходится выпутываться во время выступлений перед зрителями из случайно возникших непредвиденных ситуаций, и делать это необходимо с честью. Эта игра поможет детям научится с легкостью преодолевать жизненные трудности и выходить из них победителем.

Ведущему следует заранее разработать возможные сложные ситуации, которые могут произойти во время выступления актера на сцене. Это могут быть следующие оплошности:

1. Ошибка произношения. К примеру, идет показ сказки «Репка», и вдруг «дед» вместо того чтобы позвать «внучку», кличет

«тучку». Как должны повести себя актеры в дальнейшем, чтобы с триумфом завершить начатую постановку?

2. Непредвиденное появление не участвующего в постановке персонажа. Например, во время сцены беседы «Красной Шапочки» с «волком-бабушкой» в дом входит «Кащей Бессмертный». Что следует предпринять в этом случае?

3. Вмешательство зрителя. К примеру, во время показа эпизода беседы «колобка» с «лисой» на сцену поднимается один из зрителей и прогоняет «лису» или же выкрикивает какую-либо фразу, сбивающую весь ход сказки.

После разработки заданий играющие должны разделиться на тройки и вытянуть свою карточку. Затем командам поочередно следует загримироваться, подготовиться и обыграть описанное в карточке задание. При этом роль сбивающего и мешающего может выполнять как один из участников команды, так и сам ведущий. В данной игре оцениваются артистизм и умение быстро ориентироваться в сложившейся ситуации.

Эту же игру можно немного усложнить. Для этого предложите каждой команде обыграть на сцене какой-либо эпизод из сказки, а сами неожиданно для них попробуйте сбить их с общего темпа, введя нового, непредвиденного персонажа. Но таких участников следует подготовить заранее, чтобы они хорошо знали, что от них требуется, и могли правильно сыграть свою роль. В данном случае победителем станет та команда, которая быстрее и эффектнее исправит ошибку.

«САНТА-БАРБАРА»

Эта игра не является копированием телесериала «Санта-Барбара», а просто берет процесс его снятия за основу. Цель – научить детей продолжать начатую и незаконченную мысль другого человека, используя для этого актерское мастерство.

Играющие делятся на несколько команд количеством не менее пяти человек. Затем по жребию определяют последовательность выступления. После этого ведущий уводит первую команду в другую комнату и пересказывает им краткий сценарий фильма, который им необходимо представить «на суд зрителей». На подготовку командам дается по 5—10 минут. За это время они должны перевоплотиться в своих героев, загримироваться и соответствующим образом оформить сцену. Таким образом, от команд требуется еще и умение быстро схватывать общий темп и быстро мыслить.

Когда первая команда приготовится, она показывает всем остальным первую серию фильма. Затем вступает в действие

следующая команда. Задача – следуя основной идее увиденного ранее, продолжить фильм, сохранив при этом основные черты заданных персонажей. За этой серией, естественно, следует еще одна, и т. д. Каждая команда должна стремиться к внешнему сходству персонажей, используя для этого и грим. Задача команды, выступающей последней, – завершить начатый сериал. Таким образом, получится необычное, совместными усилиями поставленное произведение.

Начало такого сериала может быть каким угодно: от сказки про царевну Несмеяну до войны между мирами. Все зависит только от увлечений детей. Предлагаем вам несколько новых версий старых сериалов.

1. Маленький мальчик сбегает из дома, потому что родители хотят отправить его учиться в школу. Он решает обосноваться в лесу – и строит там себе дом, добывает пропитание и т. д. Однажды, пойдя на охоту, он попадает в логово разбойников-людоедов, которые хотят его съесть. В это время родители поднимают на ноги всю округу и начинают его поиски.

Задача играющих второй команды в этом случае – не доводить сюжет до развязки, а придумать его продолжение, еще более нагнетающее обстановку.

2. Кащей Бессмертный мечтает проникнуть в царство Снежной Королевы и убить ее, чтобы завладеть Лапландией. Для этого он готовит войско чудищ, драконов, бабок Ежек, леших и других обитателей своего царства. Каждое утро проводит между ними состязания и учения. Неожиданно в лес забредает его основной и самый главный враг Иван.

3. Один грозный царь решает свою дочь принцессу – на лицо ужасную и вообще противную – выдать замуж. Он устраивает во дворце смотрины женихов и прогоняет каждого, кто ему не по нраву. К сватам у него всего несколько требований: чтобы были царской крови, чтобы имели много денег и умели развеселить. Но тут, случайно увидев принцессу, в нее влюбляется леший. Он решает заполучить ее себе в жены – и готовит план обмана государя.

Победителем данной игры является не конкретная команда, а отдельные личности, сумевшие наилучшим образом вжиться в своих «героев» и продолжить предложенный сериал.

«Я ИГРАЮ, Я ПОЮ»

Очень часто актерам приходится не только играть персонажей фильмов или сценок, но и изображать всем известных звезд сцены. Так, актеры-пародисты создают пародии на

политиков, телеведущих и своих собратьев-артистов во всех жанрах. Эта игра учит детей вживаться в любой из заданных образов, независимо от того, в какой сфере или среде ему приходится общаться.

Играющие делятся на команды по 4—5 человек. Затем ведущий дает каждой команде задание. Оно может быть следующим:

1. Известный актер Сильвестр Сталлоне приезжает в Россию и попадает на передачу «Слабо». Там ведущий берет у него интервью, а потом спрашивает его: «А не слабо ли вам спеть свою собственную песню?».

Задача «актера», играющего Сталлоне, попытаться воспроизвести не только его мимику и поведение, отвечая на вопросы, но и воссоздать голос актера.

2. Известная «актриса» отдыхает в кафе, и тут к ней подбегает «директор» театры оперы и балета и просит спасти. Дело в том, что он распродал билеты на концерт Аллы Борисовны Пугачевой, но она не приехала, а начало уже через пять минут.

Задача этой самой «актрисы» (ее образ может выбрать для себя сам ребенок) – перевоплотиться в Аллу Пугачеву и попытаться спеть за нее так, чтобы никто ни о чем не догадался. А задача «директора» – разыграть сцену мольбы перед «актрисой».

3. На съемках фильма с участием Арнольда Шварценеггера в одной из сцен ему необходимо спеть. Но по причине отсутствия голоса это предстоит сделать суфлеру.

Задача первого – открывать рот и изображать вид, что песня действительно исполняется им, а задача «суфлера» – спеть так, чтобы его голос был похожим на голос «Шварценеггера». Перед исполнением песни играющие должны представить зрителям предшествующий песне эпизод фильма.

Победителями игры является команда, наиболее интересно и правдиво сумевшая воспроизвести заданную им ситуацию, а также внешне преобразившаяся в своих персонажей, используя для этого грим, макияж и аксессуары.

* ИГРЫ-ПАНТОМИМЫ *

МУЗЫКАЛЬНЫЙ «КОМПОТ»

Эта веселая музыкальная игра не только поднимет настроение собравшимся, но и поможет им проявить свои музыкальные способности и почувствовать себя в образе музыкантов. В зависимости от количества играющих, дети делятся на несколько команд (не более 5—6 человек в каждой).

Каждая команда получает одинаковый инвентарь: ложки (деревянные и металлические), бутылки (разных форм и размеров), стеклянные стаканы или фужеры, трещотки, детские погремушки, металлические кастрюли и чашки, деревянные молоточки и прочее. Затем играющие распределяют между собой роли гитариста, гармониста, клавишника и т. д. и пытаются изобразить не только манеру их поведения во время игры, но и сыграть связную и красивую музыку. На подготовку к игре отводится несколько минут, чтобы дети могли опробовать звучание всех своих «музыкальных инструментов» и распределить, кто на чем будет играть.

Ведущий объявляет конкурс на лучший шумовой оркестр и представляет первую из соревнующихся команд. Желательно, чтобы команды выбрали для себя шуточные названия, связанные с музыкой. После просмотра выступлений выбирается победитель. Им становится та команда, шумовой оркестр которой был самым смешным и веселым.

ХИ-ХИ, ХА-ХА

Можно играть как большому числу игроков, так и в маленькой компании. Ребята делятся на команды и выбирают капитанов. Ведущий пишет на небольших карточках слова и, перемешав их, предлагает каждой команде вытянуть по одной. Количество карточек должно равняться числу команд.

На каждой карточке написано только одно слово. Играющие должны придумать веселую историю об этом слове и показать о нем сценку без слов, но с озвучиванием. Озвучивает ее капитан команды. При этом он не произносит загаданного слова, а пропускает его. Задача остальных отгадать, что же за слово задано этой команде.

Рассказ обязательно должен быть веселым, иначе он не засчитывается. Приводим пример рассказа про родителей, где

слово «мама» заменяется словом «эта», а «папа» – словом «этот».

«Эта», вся кудрявая и намарафеченная, вернулась из салона. Заглянув в предъявленные мной документы (дневник), «эта» ужаснулась и, закрыв глаза, поставила в них свой автограф. Приполз «этот» и сразу же поплыл на камбуз. Разделавшись там с жирной уткой, «этот» упал возле ящика. За разбитое окно и обиженную мной кошку «эти» ругать не стали, и я, облегченно вздохнув, решил, что день удался на славу.

Варианты слов: мама, рыцарь, жадина, драчун и прочие.

«ЧАРЛИ»

Одним из замечательных актеров, умевших рассказывать публике без слов, только жестами и мимикой, веселые и комические истории, считается Чарли Чаплин. На его примере можно попробовать развить у детей творческое начало и научить их относиться ко всему с юмором.

Ведущий записывает на листочках названия различных профессий: маляр, скрипач, сапожник, боксер, клоун, балерина, шофер, учитель, повар, космонавт, милиционер, лесоруб, карманник, разведчик и т. д. Эти карточки сворачиваются и тщательно перемешиваются. Каждый участник игры должен вытянуть один билет и, подготовившись, изобразить окружающим человека данной профессии, пользуясь только жестами, мимикой и пластикой. Остальным предстоит отгадать, кого изображает «пародист».

Продолжать «представление» можно долго, меняя лишь тематику. Например, изображать не человека определенной профессии, а действия человека в той или иной ситуации. Ситуации могут быть такими: болит живот, дергают зуб, учат уроки, крадут конфеты и прочие.

А чтобы игра проходила интереснее и чтобы отгадать, что изображает тот или иной игрок, было намного сложнее, ведущий не должен объявлять игрокам тематику игры или же должен сочетать в одной игре сразу несколько тем. Например, билеты могут быть такими: когда собаке отдавили лапу, когда отнимают мороженое, уборка квартиры, полет во сне и т. д.

Чем более разнообразны и не схожи по теме задания, тем сложнее угадать правильный ответ и тем занимательнее будет игра.

ВЕСЕЛЫЕ ШУМЫ?

Перед началом игры ведущий должен провести небольшую

тренировку. Он называет какое-либо животное, а играющие должны изобразить, какие звуки оно издает. Например, при слове «корова» все мычат, «кукушка» – все кукуют. Затем то же самое происходит с озвучиванием действий и предметов. Например, ведущий называет «дверь», все изображают ее скрип, говорит – «ем», все изображают процесс еды, сопровождая его чавканьем, и т. д.

После тренировки играющие делятся на несколько команд и ведущий объясняет им условия игры, которые заключаются в том, что ребятам зачитывается рассказ, а они должны его озвучить, а потом воспроизвести в виде сценки. В следующий раз озвучивать и пересказывать участники будут самостоятельно. Победившей считается команда, наиболее интересно озвучившая и показавшая свое мастерство.

Рассказ должен непременно содержать как можно больше действий, требующих озвучания. Он может быть, например, таким:

"Идет лошадь по дороге и подпевает пьяному мужичку, сидящему в телеге. Проезжает она мимо дерева, на котором сидит соловей и напевает веселую песенку. Рядом, в гнезде, кричат голодные птенцы. На полях возле дороги пасутся козы и коровы, а пастух спит неподалеку. Где-то вдалеке раздается звук охотничьего рога, а за ним и яростный рев загнанного в ловушку медведя. Темнеет. Над головой начинают проноситься летучие мыши и из леса раздаются страшные звуки: воют волки, кричат совы.

Появилось село. Мужичок ударил лошадь плетью – и она побежала быстрее. Колесо заскрипело. Остановив животное возле дома, мужичок слез и зашагал к воротам, ведя лошадь на поводу. Открыв их, он вошел во двор. Через несколько минут он уже спал".

«НЕСМЕЯНА»

Эта игра позволит детям поставить себя на место известных сказочных персонажей, которые пытались рассмешить плаксивую царевну Несмеяну, и попробовать выполнить то же самое задание. На вопрос, так ли это легко, как им казалось это во время прочтения сказки, они смогут ответить только после игры.

С помощью считалочки выбираются царевна Несмеяна и царь Берендей. Остальные дети играют роль шутов. «Несмеяна» и «царь» помещаются на возвышение. Задача «Несмеяны» – ни в коем случае не рассмеяться, как бы ее ни смешили. Задача «царя» – выбрать лучшего из играющих.

После распределения ролей «царь» объявляет своим подданным, что тот, кому удастся рассмешить его дочь «Несмеяну», получит от него в награду (призом в данном случае может быть какая-либо сладость) самый дорогой подарок, который у него есть.

Играющие поочередно в течение минуты должны рассмешить «Несмеяну». Тот, кому удается это сделать, получает приз и обменивается с «Несмеяной» ролями. Игру можно продолжать до тех пор, пока на месте «Несмеяны» не побывают все игроки.

«БА, ЗНАКОМЫЕ ВСЕ ЛИЦА!»

Очень часто дети изображают или рисуют шаржи на соседей по парте или преподавателей, поставивших не слишком хорошую оценку, на приятелей и знакомых. Это любимое детское занятие можно переделать в веселую юмористическую игру.

Существуют два способа. Первый – художественный, когда ребятам предлагается изобразить дружеский шарж на всех присутствующих. Если это задание кажется слишком легким, его можно немного усложнить: например, нарисовать портрет друга с завязанными глазами или же всей командой изобразить петуха. В этом случае каждый участник игры рисует только часть, а все остальное дорисовывают другие игроки по очереди, также с завязанными глазами.

Второй – пантомима. В этом случае каждый игрок вытягивает заранее подготовленную карточку с фамилией одной из известных личностей. Его задача – с помощью мимики изобразить выражение лица этого человека, так, чтобы окружающие смогли догадаться, что за великая личность с ними присутствует. Для усиления образа можно использовать и разнообразные аксессуары: шляпы, галстуки, платки, чтобы показать его как можно ярче.

Если же ребятам долгое время не удается догадаться, кого же изображает «артист», он должен показать, также с помощью жестов и мимики, чем занимается эта личность, или же что-то, связанное с нею, чтобы облегчить задачу окружающим, например походку или любимую позу.

БЕСЕДА ГЛУХОНЕМЫХ

Наверняка многие видели фильм о глухонемых, но мало кто ни задумывался над тем, а легко ли актерам было играть эти роли. Эта игра позволяет не только внести юмор в компанию, но и убеждает детей в том, что к глухонемым не стоит относиться

пренебрежительно, надо уважать их.

Все участники игры делятся на пары, напарники будут изображать двух глухонемых. Ведущий, наедине, объясняет одному из игроков пары то, о чем он должен поведать своему собеседнику. Затем все рассаживаются полукругом, оставляя свободным центр.

Первая пара, выйдя на середину, изображает неожиданную встречу двух глухонемых, затем один из них (получивший задание) начинает рассказывать партнеру свою историю. Его друг должен, также жестами, задавать своему спутнику вопросы, а тот, следовательно, отвечать на них. На беседу игрокам дается не более 5 минут, а затем игроку, который внимал, необходимо рассказать, что же он понял из увиденного? Ведущий сопоставляет его ответ с тем, о чем на самом деле рассказывал игрок, и знакомит с ним окружающих.

Темы бесед можно выбрать абсолютно любые: рассказ о том, как собаке отдавили лапу и игрок ее лечил, о поездке на рыбалку, о посещении музея и т. д. Чем разностороннее и обширнее выбранная тема, тем интереснее пройдет игра.

«УЗНАЙ ДРУГА»

Эта игра требует большой подготовки. Ведущий должен наедине опросить всех присутствующих о самых интересных случаях, происшедших с ними в жизни, об их прежних кличках и любимых занятиях. Затем ему надо по этому рассказу составить веселое заключение о сущности этого ребенка и только потом предложить его окружающим, задача которых – по описанию определить, о ком же из присутствующих идет речь. Ведущий выбирает одного игрока (кроме того, кто был загадан) и просит его изображать все, что он начнет словесно описывать.

Естественно, что тот, кто узнал себя, не должен подавать вида. Можно также предлагать окружающим веселые описания известных личностей. В этом случае «пародисты» должны знать задание и стремиться наиболее точно передать основные черты своих «героев».

Описание может быть таким:

«Эта малоизвестная личность так мала ростом, что иногда задевает головой потолок. Одна рука у этой личности кажется короче другой, потому что постоянно согнута и держит микрофон. Любит петь, а иногда и танцевать. Ее никогда не пригласит в гости карлик, но зато с Гулливером они бы точно подружились». (Филипп Киркоров)

«СОЧИНЯЕМ СКАЗКИ САМИ»

Играющие делятся на несколько команд. Ведущий раздает командам листики бумаги и карандаши. Задача игроков – за 5—6 минут придумать веселую юмористическую сказку, начинающуюся словами: «Жили были…» и заканчивающуюся: «Ну надо же!»

По прошествии установленного времени все по очереди зачитывают свои сказки, но таким образом, чтобы они сопровождались звуковым оформлением или каким-либо другим дополнением, а также участием в представлении остальных ребят. Игроки также могут зачитать и сразу же не только проиграть эту сказку, но и перевести ее на язык жестов или же придумать что-то еще.

ВЕК НЫНЕШНИЙ, ВЕК МИНУВШИЙ

Играющие делятся на несколько команд. Ведущий объясняет им, что они должны представить себе, будто все они вернулись из школы с шестью двойками. Их задача – изобразить, что же будет происходить дома после их возвращения. Но первой команде необходимо проиграть эту ситуацию в образе семьи неандертальцев, второй – в древнеславянской семье. Третья команда поведает, как бы это происходило при Петре Первом, а четвертая воспроизведет все в настоящем времени.

В зависимости от количества команд, задания будут увеличиваться. Например, эту же ситуацию можно предложить воспроизвести в будущем, среди «аборигенов» или «китайцев», и т. д. Само задание также может меняться: например, на «признание в любви», «охоту» и т. д. На подготовку командам отводится 6—7 минут. Победителем считается та команда, которая живописнее воспроизведет данную ситуацию.

«ЩАС СПОЮ»

Оказывается, не только рассказы и анекдоты могут рассмешить людей и наполнить дом улыбками, это может сделать и абсолютно любая песня. Все дело в том, как ее спеть. Эта игра поможет детям не только проявить свои музыкальные способности, но и свой артистизм и умение вживаться в заданную роль.

Способов проведения игры множество. Например, каждая команда может подготовить и спеть любую шуточную песенку несколько раз, но первый раз спеть, как бы это сделал пьяный

человек, второй – как бы ее спел заика, третий – как споет человек с каким-либо акцентом (иностранец), и т. д.

Второй вариант игры можно назвать «Тоже мне – канарейка». Каждая команда должна вытянуть карточки с названиями животных и птиц и попытаться исполнить их голосами какое-либо произведение и придумать ему название.

Карточки могут иметь такие надписи:

1. Спеть песню мартовского кота.
2. Спеть утреннюю серенаду петуха.
3. Спеть собачью песню, посвященную луне.
4. Исполнить ослиную серенаду.
5. Спеть мышиную песенку, посвященную коту.

Можно играть и по-другому. Каждая команда выбирает веселую песенку и поет ее в образе какого-либо животного или птицы. Например, «хор» исполняет песенку «Антошка» голосами соловья, петуха, кота, коровы и т. д. Или же предложите команде исполнить эту же песню всем вместе, но только разными голосами. Надо лишь распределить, кто и голосом какого животного или птицы будет петь.

После подведения итогов ведущий предлагает играющим исполнить всем вместе любое современное произведение подобным же образом, и назвать его можно песенкой веселого зоопарка.

«А НЕ ПОГАДАТЬ ЛИ ВАМ НА СЧАСТЬЕ?»

Оказывается, обычные предсказания могут быть очень веселыми и забавными, и воспринимать их серьезно не стоит. Данная игра поможет в этом убедиться.

Каждый записывает на листочке свое предсказание, непременно шуточное и веселое. Все эти листочки аккуратно сворачиваются и помещаются в шапочку, где тщательно перемешиваются. С помощью считалочки выбирается цыганка. Ей и вручается шапочка с предсказаниями.

Игрок, который выполняет роль гадалки, должен перевоплотиться в этот образ (для этого можно использовать грим и аксессуары) и затем предлагать собравшимся свои услуги. Каждый желающий узнать свою судьбу вытаскивает из шапочки любую бумажечку и читает предсказание.

Предсказания могут быть такими:

1. «Завтра ты не найдешь три рубля»
2. «Не ходи в школу, будет контрольная»
3. «Будь осторожен, иначе подхватишь смешинку»
4. «Оставляй сладости другим, тогда непременно станешь

фотомоделью»

5. «Одаришь всех рублями, быть тебе богатым»

Победителей в этой игре, конечно, нет, но можно выбрать самое оригинальное предсказание и наградить его автора.

ВЕСЕЛЫЙ ТАНЕЦ

Игра на перевоплощение – и проводится она под музыку.

Ведущий каждые 2—3 минуты называет какого-либо животного, а играющие должны сразу же перевоплотиться в него. Например, ведущий говорит: «Гуси», и ребята сразу же начинают танец гусей (сидя на корточках); объявляет: «Обезьяна», и все перевоплощаются в обезьян. Далее в репертуаре – исполнение танцев лебедей (танец умирающего лебедя или лебединое озеро), пляски дельфинов в воде, медвежья походка в тайге – и прочее, что на ум придет.

Во время игры ведущему надо записывать, кто из играющих лучше изобразил танец того или иного животного. По окончании игры подсчитываются результаты: кто лучше и больше исполнил танцев. Если победителей оказалось несколько, между ними можно провести дополнительный конкурс. Например, предложите исполнить восточный танец живота, танец пятки или уха.

ЭКСПРЕСС-ИНТЕРВЬЮ

Для детей старшего возраста. Некоторые профессии, как, например, журналиста, комедийного актера и циркового деятеля, сами по себе являются очень событийными и насыщены встречами с весельем и юмором, поэтому их можно использовать для игры. Например, организуйте игру в журналиста. Она поможет не только поднять настроение, но и заставли мыслить.

Играющие тянут жребий и выбирают «журналиста». Все рассаживаются полукругом. «Журналист» подходит к каждому и задает какой-либо вопрос. Играющие должны дать на него шуточный и веселый ответ, другие ответы не принимаются. За каждый остроумный ответ «журналист» дает игроку звездочку (или какой-то другой жетон), а после игры подсчитываются результаты. Тот, у кого оказалось больше жетонов, становится «журналистом».

Предлагаем варианты вопросов и ответы на них:

1. С чем бы вы могли сравнить подсказку?

Ответ: со скорой помощью.

2. Нужен ли урок целования в школе?

Ответ: а для чего же тогда вообще нужна школа, если не

учить жизни?

3. С кем можно сравнить отца после родительского собрания?
Ответ: с разбушевавшимся Фантомасом.
4. На что похож классный журнал?
Ответ: на лебединое озеро.
5. На кого похожи директор и завуч?
Ответ: на братьев-разбойников.
6. С чем у вас ассоциируются каникулы?
Ответ: с лучом солнца в темном царстве.
7. Какие события в школе можно назвать штурмом Зимнего?
Ответ: поход в столовую.
8. С чем можно сравнить цыганский рынок?
Ответ: с учительской после зарплаты.
9. Что для вас кайф, а для родителей катастрофа?
Ответ: каникулы.
10. На кого похож скупой рыцарь?
Ответ: на завхоза.

«ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ»

Играющие делятся на две команды – и каждая из них рассаживается по кругу так, чтобы расстояние между сидящими равнялось 30 см . Каждой команде дается большое яблоко. По сигналу ведущего, обе команды должны передавать яблоко по кругу 5 раз, но в первом круге они передают яблоко так, как бы это сделали птицы, то есть без рук: ногами. Второй круг – изображая пеликанов, то есть держа яблоко подбородком; третий раз – в образе баранов – лбами, четвертый – на манер волков – зубами, а пятый круг – локтями.

Задача игроков – не уронить яблоко и передать его по кругу пять раз, постаравшись сделать это быстрее команды соперников. В случае, если яблоко падает, команда считается проигравшей.

«А ВОТ ВАМ И РЕКЛАМА!»

Играющие делятся на команды по 3—4 человека. Каждая команда называет соперникам предмет, для которого им нужно придумать шуточную рекламу с участием известных личностей кино и музыки. На сочинение рекламы отводится не более 5 минут. Победитель выбирается голосованием, учитываются остроумие и оригинальность оформления.

«ИЗ КАКОЙ МЫ СКАЗКИ?»

Играющие делятся на две команды и рассаживаются по кругу. Один из игроков первой команды садится в центре круга и зачитывает небольшой кусочек из какой-либо сказки. Задача играющих – отгадать, отрывок из какой сказки им зачитывают. После того как сказку, предложенную первой командой, угадает вторая, команды меняются ролями.

Сказки должны зачитываться таким образом, чтобы их было сложно отгадать и чтобы они звучали весело. Например, можно зачитывать только первые слоги каждого слова: «Жи… бы… де… и ба…» – то есть: «Жили были дед и баба», и т. д. Можно читать сказку, пропуская в ней все глаголы и заменяя их жестами и мимикой. Когда сказка угадана, ведущий объявляет, что ее надо теперь исполнить тем, кто ее угадал. Но исполнять следует так, чтобы сказка получилась такой же веселой, как и рассказ про нее.

ПАНТОМИМА

Каждый участник должен в течение двух минут с помощью жестов, движений и мимики показать смысловое значение слова, которое он вытянул. Остальным предстоит угадать, что изображает играющий. Они могут задавать ему дополнительные вопросы, на которые отвечать следует только мимикой и жестами.

Действия могут быть такими: подметание пола, накрывание стола, чистка туфель, развешивание белья, мытье посуды, езда в переполненном автобусе. Можно изображать походки: балерины, старика, солдата, манекенщицы, человека, у которого жмут ботинки, скрипача, боксера и прочих.

При желании задание усложняется: например, попросите воспроизвести образ какого-либо литературного персонажа или героя фильма.

«ВЕСЕЛЫЙ СКУЛЬПТОР»

Все играющие делятся на пары, а затем каждая вытягивает задание. На подготовку ребятам дается 3—4 минуты.

Пары должны изобразить статуи на заданную тему, а остальным предстоит догадаться, в честь чего «скульптор» воздвиг такой «памятник».

Темы для статуй могут быть такими: в честь обжор, любви, в честь стражей порядка, медиков, учителей и т. д. В этой игре учитывается самое оригинальное воплощение.

МУЗЫКАЛЬНАЯ «ДУЭЛЬ»

Могут играть как две команды, так и более. Они рассаживаются друг против друга и с помощью считалочки или жребия определяют, кто начинает игру.

Команды поочередно задают друг другу вопросы, взятые из любых песен и какого угодно содержания. Например: «Что же это сделалося в мире, что же это сделалось с людьми?» Команде соперников предстоит ответить на этот вопрос строчкой из любой другой песни. После этого роли меняются. Выигрывает команда, которая быстрее и остроумнее ответит и задаст вопросы.

На втором этапе игры команды должны спрашивать о чем-то друг у друга, но при этом вместо воспроизведения песенных слов им надо изображать их. Задача соперников – угадать изображаемую песенную строчку.

«КАПУСТА»

Из игроков ведущий выбирает двоих. Их задача – за минуту надеть на себя как можно больше одежды: двое штанов, три пары носков, платок, две шляпы – и таким образом изобразить «копушу» или «капусту», который пришел в гости и никак не может самостоятельно раздеться. Желательно еще связать ему руки. Еще одно условие: одежда, которую предстоит надевать на себя игрокам, лежит вся вместе, а значит, кто не успел, тот опоздал. Игра проводится до тех пор, пока все желающие не поучаствуют в ней.

«МЮНХГАУЗЕН»

Эта игра – на воображение. Ее можно организовать как среди команд, так и между отдельными игроками. Победителем считается самый «мюнхгаузенный», то есть тот, кто придумает и расскажет самую смешную, веселую и невероятную историю, изображая при этом повадки барона Мюнхгаузена. Пересказывать или переделывать анекдоты в данной игре запрещается. Главным героем истории непременно должен быть сам рассказчик.

«ВЕСЕЛЫЙ ПОЧТАЛЬОН»

Играющие делятся на две команды. Первая должна придумать веселую телеграмму, адресованную, например, директору школы или родителям, а команда соперников – шуточную телеграмму-ответ. При этом ответы должны посылаться в виде небольших сценок-пантомим, а вопросы – в виде рассказа.

Телеграммы можно адресовать сказочным персонажам: Кащею, Бабе-Яге, домовенку Кузе и прочим, а также известным актерам или присутствующим в команде соперников участникам. Выигрывает команда, которая придумает самую смешную телеграмму.

КТО СЪЕЛ КОНФЕТУ?

Из играющих выбирается тот, кто будет искать пропажу, и на некоторое время он удаляется. Ведущий просит всех закрыть глаза, затем выбирает игрока и дает ему конфету. После этого возвращается ведущий и начинает искать того, кто держит за щекой конфету. Остальные делают вид, что у каждого из них тоже есть конфета, то есть изображают сладкоежек – жуют, чавкают и тому подобное.

Чтобы определить обладателя настоящей конфеты, ведущий задает каждому вопросы, на которые следует дать понятный ответ: мычанием, жестами или каким-то другим образом. Задача ведущего – задать такой вопрос, на который можно будет ответить только словами; задача игроков – не допустить, чтобы настоящий сладкоежка был обнаружен.

Если игра будет продолжаться слишком долго, то настоящей конфеты, конечно, не останется; поэтому, в случае затягивающихся поисков, ведущий просит всех ребят отпить воды, и в этот момент следит за игроками, которые не должны проглатывать конфету до окончания игры.

«ВЕСЕЛАЯ МАСКА»

Играющие делятся на группы по 3—4 человека, затем выбирают «маску», то есть того, кого они будут маскировать. Задача игроков – придумать и наложить на «маску» самый смешной макияж, который подходил бы для конкурса шутов или клоунов. Группа должна не только нанести грим на «маску», но и создать на ее голове самую экстравагантную прическу. Когда «маска» будет создана, она должна обыграть свою роль. Выигрывает группа, которой удастся воссоздать самое невероятное и смешное изображение.

«ПЕРЕВОДЧИК»

Ведущий предлагает слова, которые нужно объяснить на языке мимики и жестов, то есть перевести. Каждый из ребят получает свое задание, о котором окружающие знать не должны.

На подготовку дается минута, затем участник должен объяснить окружающим на языке жестов и мимики свое слово, а остальные игроки – отгадать его. Слова лучше использовать жаргонные: заморочка, кайф, наезд, отпад, прикол, тащиться, тусовка и т. д. Побеждает тот, кто оригинальнее и понятнее сможет объяснить значение своего слова.

«ПОВАРЕНОК»

Кулинарные конкурсы и игры также можно сделать очень веселыми и смешными. У этой игры несколько способов воплощения, и принимать участие в ней могут как двое игроков, так и несколько команд или групп.

Вариант первый: ведущий предлагает командам представить себя в образе квалифицированных поваров и приготовить из предложенных продуктов (овощей, ягод и фруктов) композиции «клоун», а победителю игры разрешить съесть эти творения.

Вариант второй: все играющие делятся на разных поваров – тех, кто готовит только из мяса, и других – из фруктов или овощей. Им предложите составить из продуктов небоскреб. Задача игроков – уложить овощи, фрукты и ягоды друг на друга так, чтобы они представляли собой пирамиду, намного большую, чем пирамида команды соперников. При этом каждый «повар» может брать только те продукты, с которыми он работает. Если пирамида рушится, команда считается проигравшей. В этой игре призом, естественно, будет материал, с которым команды работали.

Вариант третий: ведущий предлагает игрокам по тарелочке отварного риса и по одной тонкой палочке (каждому). Задача игроков – сыграть китайцев и съесть этот рис быстрее команды соперников. Пользоваться руками запрещается. Рис можно заменить спагетти, но в таком случае палочки участникам не выдаются и руками пользоваться также запрещается.

«СМЕХОПОЛИКЛИНИКА»

Играющие делятся на небольшие группы. Ведущий раздает каждой карточку с заданием. Задача игроков – как можно смешнее и интереснее воспроизвести поведение указанного в карточке доктора. Для достижения цели разрешается использовать все виды пластики, речи и мимики.

В задании записывается, что надо показать окулиста, хирурга, стоматолога, психиатра и т. д. Группам предстоит воссоздать ситуацию в этом кабинете без использования речи, но озвучив,

например, звуки бормашины, стоны больного и прочую специфику. Естественно, что озвучивать должны те, кто не участвует в сценке.

ХЛОПУШКА

Для этой игры ребятам надо разделиться на пары «слоников». Каждой паре выдается по воздушному шарику, который им требуется раздавить, прижимаясь друг к другу спиной или же животом. Можно и усложнить задание. Например, завязать руки играющих за спиной у себя или же у своего соседа и попросить воспроизводить при этом повадки гусей.

Возможен и другой вариант. Например, выдайте шарик каждому игроку и попросите их раздавить шарики коленкой (копытные животные), локтем или лбом (лоси, козы). Победителем считается тот, у кого шарик лопнет первым и кто при этом будет вести себя в соответствии с заданным образом. Призом в данной игре может быть связка воздушных шаров.

«НЕПОСЛУШНЫЙ МАЛЫШ»

Эта игра не только развеселит детей, но и покажет им, как сложно маме бывает порой накормить своего ребенка. Участники делятся на пары, один игрок изображает «маму», а другой, естественно, «ребенка». Обоим игрокам завязывают глаза и усаживают их против друг друга. Задача «мамы» – накормить «ребенка» кашей или салатом так, чтобы как можно меньше его испачкать и уронить пищи на пол. Побеждает пара, которая ловчее справится с заданием. Призом в данном конкурсе может служить слюнявчик (для «ребенка») или каша быстрого приготовления (для «мамы»).

ЛИПУЧКА

На больших плакатах рисуются корова, Буратино, петушок или что-то другое. Выбирается «Винни-Пух». Ему завязывают глаза, крутят его вокруг себя и вкладывают в руку хвостик с иголочкой, который он должен приколоть к корове.

Ведущий направляет игрока к плакату, и «Винни-Пуху» надо приколоть хвостик на то место, где он, на его взгляд, и должен находиться. Если задание выполнено правильно, «Винни-Пух» танцует и поет песенку своего персонажа.

Петушку прикалывают гребешок, а Буратино – нос.

Побеждает тот игрок, который поместит недостающую деталь на предназначенное ей место и правильно воспроизведет самого героя. Можно также выбрать победителя конкурса на самый необычный и смешной вариант. Такому игроку вручается приз – медаль «Тоже мне – приколист» или «Животновод-любитель».

УТОНУВШЕЕ ЯБЛОКО

Эта игра помогает развить координацию движений и внести веселье в дом. Ребята делятся на небольшие группы по 3—4 человека. На стуле устанавливается широкий таз, который наполняется водой, и в него помещаются яблоки. Задача каждой группы – изобразить уток, которые гуськом от старта добираются до таза и как можно быстрее ртом вынимают из него яблоки и укладывают их в вазу. Руки на протяжении всей игры должны находиться за спиной. Приз для победителя данной игры можно также сделать шуточным: например, колье из яблок.

ПОДНИМИ МЯЧИК

Играющие делятся на пары и представляют себя морскими котиками. Каждой паре выдается по мячу. Игроки должны лечь на пол головами друг к другу, так, чтобы между ними смог уместиться мячик. Задача игроков – поднять этот мячик лбами, не помогая себе руками. Победителем считается та пара, которая быстрее поднимет мяч.

ГЛАВА 3. ИГРЫ-РОЗЫГРЫШИ

Игры, которые вошли в эту главу, отличаются своими характерными особенностями. Дело в том, что в них обязательно присутствует элемент розыгрыша. Чтобы все прошло как можно интереснее и смешнее, нужно заранее выбрать объект розыгрыша. А вообще, это не главное. Можно построить игру на чистой импровизации, главное – чтобы игроки отличались изрядным чувством юмора. Будем надеяться, что с этим проблем не возникнет. Ну а для тех, кто не слишком любит импровизировать, представляем возможные варианты игр-розыгрышей.

Разыграть кого-нибудь бывает очень приятно, особенно если розыгрыш будет веселым и поднимет всем настроение. Некоторые розыгрыши могут получиться экспромтом, а для некоторых потребуется серьезная подготовка. Но в любом случае, все розыгрыши не должны быть обидными или злыми.

КАК РАЗЫГРАТЬ ДРУЗЕЙ

В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает всем придумать розыгрыш для своих друзей. Каждый придумывает свой вариант розыгрыша. После этого ведущий внимательно слушает всех ребят и присуждает им определенное количество очков. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше очков. После этого можно использовать некоторые розыгрыши «на практике».

«СЕКРЕТНАЯ» ИНФОРМАЦИЯ

Это занимательная игра для ребенка, когда в доме собираются гости или в гости идут с ним. Чтобы ему не было скучно, можно предложить ему разыграть присутствующих взрослых. Игра развивает память.

Если в гостях большей частью присутствуют незнакомые ребенку люди, есть возможность достаточно успешно разыграть их.

Пусть ребенок представится экстрасенсом, скажет, что он сможет по руке или по картам что-нибудь рассказать о гостях. А чтобы произвести требующееся впечатление, заранее предоставьте ребенку какую-либо информацию о всех присутствующих. Можно устроить удачный розыгрыш вместе с хозяином дома. Он расскажет ребенку о гостях, а тот в свою очередь с таинственным видом выдаст им ее в своей интерпретации. Если он будет особенно убедительным, все ему поверят. Ребенку эта игра доставит удовольствие, так как взрослые посчитают его «великим экстрасенсом».

«ЭКСТРАСЕНС» И «БИОПОЛЕ»

Есть еще великолепный способ разыграть присутствующих. Выбирается ведущий, который громко и с чувством собственного достоинства заявляет, что умеет чувствовать «биополе» других людей. Разумеется, окружающие потребуют немедленно продемонстрировать свое умение. Ведущий просит собрать несколько металлических монет. Все собирают ему необходимый реквизит. После этого ведущий выбирает кого-нибудь из присутствующих и просит потереть монету в руках. Это нужно сделать якобы для того, чтобы «монета впитала его биополе».

Участник игры трет монету в ладонях, а потом кладет ее к остальным монетам. После этого ведущий подходит к монетам и быстро находит ту, которую нужно. В чем секрет? Монета, которую держали в руках, будет намного теплее, чем все остальные. Руками можно не почувствовать это тепло, поэтому монету лучше всего прислонить к щеке. После этого любой быстро поймет, какую монету только что держали в руках.

ЧТЕНИЕ МЫСЛЕЙ НА РАССТОЯНИИ

Есть еще великолепный способ убедить окружающих, что ведущий умеет читать мысли. Это умение демонстрируется в большой компании, чтобы все увидели необыкновенные способности и поверили им. Но заранее нужно подготовиться. Для этого следует взять обыкновенные бумажные листки и написать на них разные числа, например, от 1 до 100 или от 1 до 50. Эти бумажки прячут в гостиной в самых разных местах. Главное – чтобы посторонние не смогли найти их самостоятельно, иначе розыгрыш будет испорчен. Можно прятать бумажки с числами в следующих местах: под цветочными горшками, под подставкой для книг, под вазой и т. д. Главное – запомнить, где находится бумажка с каждым определенным числом.

Когда все гости соберутся, выбирается «экстрасенс». Разумеется, необходимо, чтобы «экстрасенсом» стал тот, кто подготовился заранее и спрятал в квартире бумажки с написанными числами. «Экстрасенс» предлагает кому-то загадать какое-нибудь число, например, от 1 до 100, и сообщает, что в другой комнате он угадает это число, напишет его на бумажку и спрячет куда-нибудь.

Тот, кто загадал число, должен громко сказать его всем остальным. В это время «экстрасенс» заявляет, что число он угадал, а бумажка лежит, например, в кухне под скатертью. Гости непременно отправятся посмотреть и увидят бумажку с верным числом.

Фокус можно повторить, ведь в квартире осталось еще очень много бумажек с числами. Только нужно соблюдать одно простое условие: гости должны загадывать числа в той комнате, где нет бумажек, иначе они быстро разберутся в секрете фокуса.

Этот фокус можно видоизменить. «Экстрасенс» подводит гостей к своей книжной полке и предлагает мысленно загадать любую книгу, которая присутствует там. Сам он говорит, что в это время выйдет из комнаты, прочитает мысли, напишет на бумаге название книги и спрячет эту бумажку куда-нибудь. После этого «экстрасенс» выходит из комнаты.

Через некоторое время он узнает, какую книгу загадал гость, и гордо заявляет, что мысли им были угаданы правильно. Затем он предлагает найти в соседней комнате в шкатулке бумажку с названием указанной книги. Секрет прост: следует заранее написать на листочках названия всех книг на полке и спрятать их в разные места.

Самая большая сложность – запомнить, где именно и какая бумажка с названием книги лежит. Таким же образом можно угадать название какой-то песни с выбранной аудиокассеты. Если все фокусы с «угадыванием» мыслей проводить сразу, гости могут по-настоящему поверить, что среди них находится «экстрасенс».

«КРИБЛЕ, КРАБЛЕ, БУМС!»

Здесь речь пойдет о соревновании «великих фокусников». Ведущий предлагает всем присутствующим придумать и показать какой-то несложный, а может, даже и сложный фокус. В конце игры подводятся итоги – лучший «фокусник» объявляется победителем. Удачный фокус – это великолепный способ разыграть кого угодно. В качестве примера можно привести следующие фокусы:

1. Фокусник берет обыкновенный граненый стакан и какой-нибудь небольшой пластмассовый предмет, например брелок. В стакан наливается вода – и его показывают всем присутствующим. При этом нужно поднять стакан так, чтобы зрители не смотрели на него сверху. После того как все убедятся, что стакан пустой, фокусник накрывает стакан платком, говорит магические слова, например «Крибле, крабле, бумс!», опускает стакан и снимает платок. Когда зрители заглядывают в стакан, то убеждаются, что на дне почему-то оказался брелок. Разумеется, все удивлены. Но секрет прост: брелок с самого начала находился внутри. Просто если смотреть в стакан сбоку, создается впечатление, что в стакане ничего нет. Таким образом можно великолепно разыграть гостей.

2. Для фокуса нужно взять бумажные деньги, их количество не имеет значения. Деньги как следует пропитывают раствором из натуральных квасцов. Этот препарат можно купить в магазине.

Далее фокусник предлагает присутствующим убедиться, что он держит в руках самые обыкновенные бумажные деньги. Тут же он может объявить, что как великий колдун и экстрасенс он может сделать так, что эти деньги никогда не будут гореть. Разумеется, никто ему не верит. Тогда фокусник дает возможность в этом убедиться. Он предлагает кому-нибудь из присутствующих взять обычный конверт, положить в него деньги и поджечь. Конверт предварительно хорошо заклеивают. Как только конверт сгорит, фокусник достает и показывает всем целые деньги. Секрет в том, что деньги, пропитанные квасцами, не горят.

3. Сначала фокусник заявляет, что у него «дрессированный платок». Разумеется, никто ему не верит. Но он настаивает на демонстрации своих способностей. Для этого он выходит на всеобщее обозрение. В руках при этом нужно держать обычный платок и палочку. На первый взгляд, эти предметы совершенно обыкновенные. Фокусник держит палочку вертикально, закрывает ее платком. Острие палочки приходится как раз на середину

платочка. Затем он берет один уголок платочка в руку и начинает крутить платок вокруг палочки. При этом одновременно он слегка вращает палочку. Через некоторое время платок сам расправится и будет крутиться вокруг палочки.

Секрет этого фокуса очень прост. Сначала нужно изготовить специальную палочку из дерева, длина которой около 40 см . В один конец нужно вбить тонкую прямую иголку. Именно на нее надевается платок. Если как следует потренироваться, можно без труда заставить платочек крутиться на палочке.

4. Фокусник выходит на всеобщее обозрение, в руках держит обыкновенную длинную нитку. Он предлагает кому-то из присутствующих взять ножницы и разделить нитку на четыре части, разрезав ее один раз. Сделать это удастся далеко не всем. Секрет заключается в следующем: сначала нужно сложить нитку втрое. После этого сложенную нитку нужно разрезать ровно посередине. В этом случае получатся четыре куска.

5. Фокусник показывает всем две обыкновенные свечки. Затем он соединяет их вместе, произносит магические слова, например «крибле, крабле, бумс!». К удивлению присутствующих, едва он разведет свечи в разные стороны, как они загорятся. Секрет этого розыгрыша в том, что фитиль каждой свечи обработан специальным составом. Прежде всего выбирают две одинаковые свечки. Фитиль первой свечки нужно присыпать сухим порошком марганцовки, а фитиль второй – пропитать жидким глицерином. Когда фитили этих двух свечей соединяются, через некоторое время происходит химическая реакция – и свечи загораются. Таким образом, простое знание химии поможет устроить удачный фокус-розыгрыш.

СМЕХ, ДА И ТОЛЬКО

Можно неплохо разыграть всех гостей. Для этого предварительно договоритесь с кем-то из друзей, чтобы в строго определенное время они принесли на дом «заказ». Это может быть все, что угодно – кока-кола, торт, мороженое и т. д.

Смысл розыгрыша: в компании друзей нужно сказать, что все, конечно, замечательно, но неплохо, если бы еще появились к столу торт, мороженое или что-нибудь еще. После этого скажите, что сейчас сможете передать мысли на расстояние своему другу, и он принесет сюда все, что вы хотите. После этого вы начинаете усиленно «передавать мысли на расстояние». И как раз после этого в дверь звонит ваш друг.

Конечно, некоторые могут не поверить, что вы действительно смогли передать мысли на расстояние. Но от этого ваш розыгрыш все равно понравится гостям – ведь новое угощение всегда кстати. Присутствующие вскоре догадаются о вашем розыгрыше, но от этого он не станет менее приятным.

«ДЕНЬ РОЖДЕНИЯ»

Это очень простой розыгрыш, для него не требуется какой-то особой подготовки. Первоначально выбирают «объект» розыгрыша – одноклассника или одноклассницу. В выходной день с самого раннего утра ему или ей нужно позвонить и сердечно поздравить с днем рождения. Неважно, если на самом деле у этого человека день рождения примерно через полгода.

В ответ на поздравление «именинник» очень удивится. Он, разумеется, скажет, что это ошибка, и день рождения у него в другой день. После этого нужно изобразить крайнюю степень удивления и повесить трубку. Таким образом должны поступить несколько человек. Словом, на протяжении всего дня «именинник» будет объяснять, что на самом деле у него день рождения в другое время.

Но на этом розыгрыш не заканчивается. Вечером, например часов в пять или шесть, следует всем собраться, взять пирожные, конфеты и прочее угощение и прийти в гости к «имениннику». Как только он или она откроют дверь, ему вручают торт или пирожные и начинают поздравлять. После этого «имениннику» ничего не останется, кроме как пригласить всех к столу. Этот розыгрыш никакой тайны в себе не несет, просто можно хорошо провести вечер выходного дня.

СЮРПРИЗ

Этот розыгрыш подойдет для жаркого летнего дня. Сначала купите большую бутылку какого-нибудь газированного напитка. После этого подумайте, кому ее можно вручить, – другу, подруге или соседу. К нему нужно подойти, посетовать, как жарко на улице, и спросить, не хочет ли он лимонада. Редкий человек откажется от угощения. Ему вручите бутылку с напитком и предусмотрительно отойдите на некоторое расстояние. Как только человек откроет бутылку, его сразу же с ног до головы окатит водой. Секрет в том, что перед тем, как давать бутылку в руки, ее нужно сильно-сильно потрясти.

«ТЫ МНЕ РАСПУСТИШЬ ПИДЖАК!!!»

Этот простой розыгрыш можно организовать где угодно, даже на школьной перемене. Как только кто-нибудь снимет свой пиджак, нужно постараться незаметно положить во внутренний кармашек большую катушку ниток и вытащить кончик нитки наружу. Это можно сделать, используя самую обыкновенную иголку. Как только ничего не подозревающий человек наденет пиджак, к нему нужно подойти и громко сказать: «На твоем пиджаке нитка». После этого можно предложить снять ее. Человек, естественно, согласится. Но как только вытянутая нитка станет достаточно длинной, он непременно испугается. Ведь он решит, что сейчас его пиджак распустится!

КТО САМЫЙ СИЛЬНЫЙ?

Ведущий без труда прослывет «великим силачом» с помощью самого обыкновенного фокуса. Нужно взять обыкновенное куриное яйцо и предварительно внимательно посмотреть, чтобы на нем не было даже самой маленькой трещинки. После этого гостям предлагается взять яйцо, вытянуть руку вперед горизонтально и раздавить его силой собственной руки. Все решат, что это просто, ведь яйцо очень хрупкое. Но на самом деле после неоднократных попыток гости убедятся, что раздавить яйцо таким образом не представляется возможным.

Далее ведущий может с гордостью «продемонстрировать» собственную силу. Для этого следует незаметно заменить яйцо на другое, в котором есть небольшая трещинка. Далее фокус повторяется, и яйцо быстро оказывается раздавленным. Тут-то и можно уверить всех присутствующих в собственной необыкновенной силе, ведь все сами попробовали раздавить яйцо и поняли, что это не удается сделать.

«МАГИЧЕСКИЕ» ФОТОГРАФИИ

В начале игры ведущий заявляет присутствующим, что сможет «зарядить» фотографии таким образом, что они сами будут отзываться на его призыв. Затем он берет обыкновенную коробочку, где лежат разные фотографии. Далее берет веревочку и опускает ее в коробку, а через некоторое время веревку следует поднять. И, вот чудо, на кончике веревочки окажется узелок с фотографией. Все гости будут очень удивлены.

Далее можно им подробно объяснить, что эта фотография – особенная, так как на ней изображено что-то, с чем связана какая-то таинственная история. Эту историю придумайте самостоятельно, вызвав у присутствующих еще больший интерес. Секрет же розыгрыша прост: необходимы два крошечных магнитика. Один из них приклеивают к кончику веревки. Фотографию нужно перевязать такой же веревкой, но несильно. Точно таким же образом на веревочку приклеивают магнитик. Соответственно, когда веревка с магнитом опускается в коробку, она притягивает другой магнитик. И создается впечатление, что веревка сама «поймала» магическую фотографию.

«ЭТО – ЛЮБОВЬ!»

В начале игры ведущий объявляет начало конкурса и вызывает для участия по одному представителю мужского и женского пола. Они встают друг перед другом, а ведущий завязывает обоим глаза и прикрепляет как можно больше обыкновенных бельевых прищепок к одежде участников этого веселого конкурса-розыгрыша. Зрители могут помогать ему в этом.

Затем ведущий объявляет, что участники должны снять прищепки друг с друга. Побеждает тот, кто справится первым. Особо изобретательные «прикрепители» прищепок наверняка найдут, куда их поместить, чтобы игра стала еще веселей. После такого конкурса-прикола в отношениях игроков обязательно появится непринужденность.

ГЛАВНОЕ – НЕ СМЕЯТЬСЯ

Эта игра-розыгрыш имеет правила, отраженные в ее названии. Для участия в ней необходима пара игроков, относящихся к противоположным полам. Основной интерес появляется в том случае, если ведущему удастся представить ее в виде какой-нибудь нешуточной игры.

Итак, конкурс начинается после того, как ведущий вызовет участников и объяснит им условия. Они заключаются в том, что участники должны простоять, глядя друг на друга, в течение одной минуты и не смеяться. На первый взгляд, все очень просто, но на самом деле это не так. Когда ведущий, суетясь и стараясь сделать все в лучшем виде, поставит их друг против друга как можно ближе, удержаться от смеха уже будет сложно (из чего следует сделать вывод о том, что на роль ведущего следует избирать человека с изрядным чувством юмора).

Итак, если игрокам все-таки удастся удержаться от смеха в первый момент игры, они обязательно рассмеются, когда ведущий на всю громкость включит кассету с какой-нибудь своеобразной музыкой, например из репертуара группы «Красная плесень» или что-нибудь в этом роде.

ЭТО – СТИЛЬНО!

Эта игра основана на бессовестном разыгрывании публики, которое организуется под прикрытием конкурса. Ведущий торжественно объявляет присутствующим о проведении конкурса парикмахеров, победитель которого будет торжественно признан самым лучшим цирюльником. Среди участников этого конкурса должно быть равное количество представителей противоположных полов. Хотя это и не принципиально, и при нехватке леди или джентльменов можно обойтись и без таковых, но гораздо интереснее играть, если каждая пара состоит из мальчика и девочки.

Итак, когда все разделятся на пары, предварительные приготовления можно заканчивать и приступать непосредственно к игре. Но перед этим необходимо сделать еще кое-что, а именно: предупредить тех, кто будет выступать в роли парикмахеров, что создаваемые шедевры должны отличаться нестандартностью и оригинальностью.

Ничем не сдерживая бешеный полет своей фантазии, соревнующиеся за звание лучшего цирюльника должны произвести на головах своих напарников нечто экстравагантное и модернистское. В этом великолепно помогут подручные средства, такие, как разноцветные лаки, гели и пенки, ленты, банты и заколки, металлические обручи и прочее.

Применение этих предметов открывает неизмеримый простор для людей с богатой фантазией, а для того чтобы повысить шансы создания истинных шедевров, на роли «клиентов» парикмахерской лучше выбрать особ женского пола с длинными волосами. В этом случае следует заранее договориться с соревнующимися, поставив им единственное в этой игре сдерживающее условие: не стричь!

Чтобы «клиенты» раньше времени не догадывались о том, что творится на их головах, нужно завязать им глаза или же делать прически не перед зеркалом. Кстати, после первого конкурса можно поменять участников ролями, – когда шедевры парикмахерского искусства будут созданы и детально рассмотрены и оценены.

СУПЕРВИЗАЖ

Эта игра во многом аналогична предыдущей и заключается в том, что в качестве шедевров создаются не прически, а макияжи. Конкурс-розыгрыш, в ходе которого будет выявлен самый лучший визажист, заключается в создании экстравагантных макияжей с последующей их оценкой.

КОНКУРС-РОЗЫГРЫШ НА САМОСТЬ

Заводила объявляет, что проводится соревнование, победителями которого будут ребята, сумевшие выделиться в какой-нибудь деятельности или каким-нибудь качеством. Перед началом конкурса необходимо выбрать жюри.

Наивные участники изо всех сил стараются превзойти друг друга и получить в результате этого почетное звание самого сильного, умного или красивого. Но жюри заранее предупреждено о том, что данная игра относится к разряду розыгрышей, и все звания должны соответствовать этому, то есть указывать на определенные черты, но обязательно в шуточной форме. Например, вместо звания «самый интеллектуальный» конкурсант получает титул «большого сундука с сюрпризами».

Все шуточные звания придумываются заранее, если, конечно, в жюри не присутствуют признанные короли импровизации. В любом случае желательно, чтобы в нем находились люди веселые и находчивые.

Чтобы судьи могли оценить участников по достоинству, им следует выполнить какие-то действия. В качестве их можно провести различные соревнования в силе, ловкости, изяществе, находчивости и остроумии. Всевозможные шуточные эстафеты подходят для этого просто идеально.

«БЫСТРОТА НУЖНА ВО ВСЕМ!»

В том числе и за обеденным столом. Еще бы, ведь иначе сотрапезники в момент прикончат все вкусное, а незадачливый едок несолоно хлебавши отправится восвояси. Допускать подобного ни в коем случае нельзя, а потому следующая игра будет своеобразной тренировкой быстроты реакции.

Как вы поняли, игра направлена на как можно более скорое истребление съестных продуктов, в качестве которых может использоваться все, что душе угодно. Например, замечательные арбузы. Их следует нарезать большими кусками и разложить по двум тарелкам в одинаковом количестве. Все желающие принимать участие в этом вкусном розыгрыше делятся на две команды и по знаку ведущего начинают усиленно поедать арбузы. Побеждает та команда, которая быстрее справится со своей порцией, а в качестве награды ей торжественно преподносится большой и красивый арбуз.

Другой вид игры-розыгрыша на быстроту реакции за обеденным столом заключается в соревновании на молниеносное поедание макарон. В каждом туре участвуют по два человека, перед ними на столе ставят тарелки, полные спагетти. Задача игроков – съесть эти макароны на скорость, но никакими предметами типа вилок, ложек или половников пользоваться нельзя. Ведущий может подчеркнуто вежливо пожелать игрокам приятного аппетита, постараясь после этого увернуться от летящей в него тарелки.

«Я УГАДАЮ ЭТО БЛЮДО С ПЯТИ УКУСОВ»

Невероятно веселая игра-розыгрыш, как и предыдущие, предполагает интенсивную работу со съедобными продуктами. Здесь человеку, выбранному на роль объекта розыгрыша, завязывают глаза и предлагают отведать кушанье. Задача едока – отгадать, чем его только что накормили. Розыгрыш заключается в том, что используются любые экзотические продукты, которые не входят в ежедневный рацион. Отгадать их истинное название способен только гурман, поэтому не стоит выбирать таковых в качестве объектов розыгрыша. Зрители усиленно создают фон, для чего громко произносят названия съеденных продуктов, естественно – ненастоящие.

ЭСТАФЕТА ВОЗДУШНЫХ ШАРИКОВ

Название этой шуточной игры показывает, что основным реквизитом в ней являются надутые воздушные шарики. Желающим принять участие в игре вручается по шарику, а затем устраиваются испытания, которые необходимо с честью выдержать.

Игроки при этом наивно полагают, что им придется участвовать в самой обыкновенной эстафете, тогда как она на самом деле будет юмористической. Чтобы убедиться в этом, достаточно лишь прочитать правила первого тура. А они заключаются в том, что игрокам нужно выполнять свои задания прямо-таки в нечеловеческих условиях. Невозможно представить себе, каким образом они будут это делать, на это нужно только лишь смотреть. И сопровождать просмотр бурным хохотом и аплодисментами.

Первый тур соревнования заключается в том, что из каждой команды, коих может быть две или три, на середину игровой площадки выходят по одному игроку, которые должны выполнить задание. Им предстоит добежать на скорость до намеченной цели, поместив на голову воздушный шарик, в который при надувании нужно капнуть немного воды для утяжеления. Ситуация становится невероятно смешной, поскольку шарики упорно не желают держаться на таких покатых поверхностях, как головы, а потому постоянно падают. Игрокам необходимо поднимать упавшие реквизиты и вновь водружать их на место, после чего продолжать свой нелегкий путь.

Во втором туре надо во время преодоления определенной дистанции гнать шарик по воздуху, подталкивая его рукой. Здесь тоже имеется одна небольшая проблема: шарик опять же не желает следовать по нужной траектории, а постоянно улетает куда-то в сторону.

Третий тур представляет из себя преодоление дистанции с шариком, зажатым между коленками. В таком положении можно передвигаться только небольшими прыжками, каждый из которых приближает к заветной цели. Однако до нее доберутся немногие, поскольку шарики имеют одну особенность: они лопаются. За лопнувший шарик игрок получает штрафное очко.

Следующий этап эстафеты заключается в том, что игрокам нужно пронести шарики по всей дистанции на теннисной ракетке. Ясное дело, что улетевшие реквизиты должны быть возвращены, после чего преодоление пути продолжается.

«ЭХ, ЯБЛОЧКО!»

Игроки делятся на две команды, каждой из которых выдается по яблоку. Следя за тем, чтобы реквизит не был истреблен еще до начала игры, ведущий оглашает правила. Команды выстраиваются в ряд друг за другом, впереди стоящие игроки зажимают яблоки между шеей и подбородком, а их соседи должны взять эти яблоки, также зажав их между подбородком и шеей. Яблоки передаются по шеренгам именно таким образом, и никакие приступы смеха не должны мешать этому.

Игрок, уронивший яблоко, выбывает из игры. Побеждает команда, которая справляется с передачей яблока быстрее и при этом сохраняет постоянный состав участников.

После первого этапа игры уставшие конкурсанты, разумеется, сочтут, что они выполнили свою задачу. Но не тут-то было! Начинается этап розыгрыша, который наверняка будет сопровождаться еще большим хохотом, чем в начале игры.

Когда игроки, стоящие в самом конце шеренги, окажутся с яблоками, игра продолжается следующим конкурсом. Члены каждой шеренги должны на скорость съесть реквизит, причем так, чтобы каждый игрок принял в этом участие. Каждый откусывает от яблока и передает его стоящему впереди. Команда, игроки которой быстрее слопают свое яблоко, побеждает во втором туре.

РОЗЫГРЫШ ДЛЯ ПРАГМАТИКОВ

Уникальная и незаменимая игра для прагматичных хозяек позволит им привлечь нагрянувших гостей к приготовлению угощения. Итак, для начала необходимо оповестить всех о том, что устраивается конкурс на приготовление самого вкусного блюда. В качестве возможных вариантов можно привести такие термины, как оригинальное, простое, красивое блюдо, а можно устроить несколько туров, в ходе каждого из которых участники должны будут приготовить что-то определенное.

Правила этой игры придумываются по ее ходу и, разумеется, они должны быть направлены на создание максимального удобства хозяйке. Счастливые гости, направляющие свою бешеную энергию в мирных целях, пытаются создать шедевры кулинарного искусства, а затем происходит массовое истребление созданного. Главное, чтобы гости не догадались о том, что их попросту использовали.

Другой вариант этой игры-розыгрыша аналогичен предыдущему. Заранее следует подготовить продукты, предназначенные для смешивания коктейлей. В качестве ингредиентов можно использовать все продукты, которые в настоящий момент окажутся под рукой, главное – чтобы они не требовали тепловой обработки.

Для оценки созданных шедевров кулинарного искусства необходимо выбрать судью, знающего толк в еде. Участники могут соревноваться как большими командами или парами, так и поодиночке.

ЗАДАНИЕ НОМЕР…

Эта игра не имеет строгих правил, а потому наверняка понравится многим. Кроме того, безусловно, игрокам придется по вкусу то, что победителей и побежденных тоже не будет, а значит, не будет обид и разочарований.

Время и место игры, в общем-то, не ограничивается чем-то определенным, но лучше развлекаться подобным образом на вечеринке, где собралось много гостей. Суть заключается в том, что ведущий пишет на листочках бумаги какие-нибудь задания, которые остальные участники должны будут выполнить. Разумеется, он выбирает максимально смешные задания, например, такие: спеть песню голосом Шуры, сымитировать Владимира Винокура, попытаться воссоздать манеры Жириновского, станцевать партию Жизели и прочее подобное.

Если же ведущим является хозяин квартиры, где проходит вечеринка, и он к тому же отличается практичностью, можно выбрать такие задания, как: подмести полы на скорость, убрать со стола, перемыть посуду, нарезать хлеб – и прочие задания, направленные на то, чтобы помочь хозяину в приготовлении праздника или устранении его последствий.

Существенно разнообразит игру лотерея, для организации которой необходимо заранее приготовить карточки с написанными на них заданиями. В разгар праздника гости разыгрывают лотерею, а за успешное выполнение заданий получают призы. Разумеется, шуточные.

ПРОСТО ПРИКОЛЫ

Здесь необходимы предварительные приготовления и, во-первых, следует выбрать объект розыгрыша, а во-вторых, отобрать у участников их наручные часы. Избранному объекту популярно объясняют, что он будет участником игры на ловкость. Тем временем собранные часы раскладываются на полу зигзагообразной линией.

Объекту розыгрыша разъясняют его задачу, которая заключается в том, чтобы пройти с завязанными глазами и не наступить на разложенные по дороге часы. В тот момент, когда ему завязывают глаза, часы убираются. Обычно очень весело бывает смотреть на забавные метания объекта розыгрыша, решающего, куда ему поставить ногу.

Еще один подобный розыгрыш. Две веревки натягиваются параллельно друг другу, причем одна должна располагаться на расстоянии 1 м выше другой. Выбранный объект розыгрыша должен перешагнуть через эти веревки с завязанными глазами. Как и в предыдущем розыгрыше, в тот момент, когда ему завязывают глаза, веревки следует убрать.

Для следующей игры-розыгрыша потребуется воздушный шарик, который следует положить на стол так, чтобы объект розыгрыша мог видеть его. Затем ему завязывают глаза, а потом интенсивно крутят вокруг своей оси. После этого игрок подходит к столу и пытается сдуть с него шарик. Почти наверняка он забудет, где именно находится шарик, и будет стараться сдуть его с пустого места. Далее на место игрока заступает другой «соискатель». Кстати, ведущий может фиксировать, кто из игроков был наиболее близок к цели. Этот человек и будет победителем.

В НЕЛЕГКОМ ПОЛОЖЕНИИ

Ведущий торжественно объявляет правила. Участники должны разделиться на две команды, а затем игроки образовывают пары, в которых по возможности имеются представители противоположных полов. Ведущий выдерживает многозначительную паузу, с задумчивым видом словно обдумывает, какое бы задание дать игрокам…

Может быть, они должны станцевать вальс? Или лучше, взявшись за руки, сплясать «Цыганочку»? Игроки ждут, когда же им оп–ределят задание, причем они, разумеется, не ожидают, что оно будет из ряда вон выходящим.

Наконец, ведущий объявляет, что он якобы только что придумал. Игроки каждой пары встают спиной друг к другу, и в таком положении их связывают вместе. Задача заключается в том, чтобы, находясь в указанном положении, выполнить какое-нибудь задание. Варианты могут быть различными: станцевать вальс, пропрыгать дистанцию, нарисовать совместно чей-нибудь портрет и прочее.

«ШИТЬ ДЕЛО»

Главное в этой игре, чтобы желающие принять в ней участие до последнего момента не догадывались о том, что им придется выдержать в ее процессе. Зато посвященные будут осведомлены о правилах игры. Все делятся на две команды. В каждой из них выбирается свой человек (знающий правила), задача которого – как можно быстрее «пришить» всех игроков своей команды друг к другу. В качестве орудия труда используется ложка, к которой привязывается длинная нитка или веревка. Пришивать следует, продевая нитку через ремни, лямки, петли или еще что-то подобное. Побеждает тот, кто быстрее справится со своей задачей. Игрокам не разрешается отступать и выходить из игры после того, как они поймут, что их «пришивают».

«СКАЧКИ НА МЕТЛЕ»

Как и во многих предыдущих играх, здесь игроки тоже не должны до последнего момента догадываться о сути действия. В этом заключается элемент розыгрыша. Следует разделиться на две или более команд. Каждой команде вручается по метле. Можно использовать и веники. Далее всем необходимо вспомнить действия сказочного персонажа Бабы-Яги и добраться до намеченной цели на метле. Правила определяются ведущим, который может велеть игрокам просто бежать или скакать на метле, а может расставить на пути препятствия в виде открытых пластиковых бутылок с водой.

ЭСТАФЕТА ЮМОРА

Все делятся на две команды, а затем начинают соревноваться в юморе и шутках. Этапы этого конкурса различны, но главное – чтобы игроки предполагали, что эстафета будет вполне серьезной, а не прикольной. Как говорится, сюрприз потом будет.

Члены команд могут соревноваться в прыжках на одной ноге со стаканами в руках. Стаканы следует доверху наполнить водой, а в ходе соревнования следить, чтобы вода не расплескалась.

Еще один конкурс заключается в том, что все бегут на скорость, а на головах у них находится по кочану капусты, которую следует придерживать рукой.

Следующее соревнование состоит в том, кто быстрее может пройти определенное расстояние с книгой на голове, держа в обеих руках полные стаканы воды. Ясное дело, расплескивать жидкость не разрешается.

Соревнование по бегу на скорость, в котором у каждого из бегущих в руках два стакана, один с водой, другой – пустой. На дистанции бегуны переливают воду из полного сосуда в пустой, а на финише определяется, кто разлил меньше воды.

Для следующего конкурса необходимо на старте поставить стул, на котором размещаются два стакана с водой. Другой стул ставится на финише, а на нем – два пустых стакана.

Далее игроки берут себе по ложке и с ее помощью, передавая от одного к другому, должны транспортировать воду из полного стакана в пустой. Чья команда справится быстрее и при этом разольет меньше воды, та считается победившей.

Следующее соревнование – игроки соревнуются в прыжках, но при этом они должны соблюдать определенное положение. Например, прыгая на корточках.

Очень весело проходят состязания, когда один игрок бежит и при этом держит другого за ноги, а тот передвигается на руках.

В следующем этапе эстафеты бегут по два игрока из каждой команды, неся на сцепленных руках третьего. Желательно при этом донести его до финиша, ни разу не уронив, поэтому если они не уверены в своих физических возможностях, то лучше не стоит доверять им кого-то.

Еще одно соревнование проходит между парами участников каждой команды, которые встают на старте спиной друг к другу и сцепляются руками. Таким образом, они должны добраться до финиша, продвигаясь боком.

Итак, идея этой эстафеты юмора понятна. Здесь не столько важно, в чем именно будут соревноваться игроки, гораздо важнее,

чтобы присутствовал элемент азарта и юмора. А в качестве объектов розыгрышей используются зрители.

РОЗЫГРЫШ-УГАДАЙКА

Намечают человека, который будет объектом розыгрыша. Суть в том, что ведущий называет какой-нибудь предмет, а тот, кого решено разыграть, должен его изобразить так, чтобы все присутствующие поняли, что было названо. Между тем, они заранее предупреждены и прекрасно знают, какой предмет загадан, однако не показывают этого, делая вид, что никак не могут сообразить, что же им показывают.

Игра продолжается до тех пор, пока разыгрываемый игрок не догадается о том, что над ним подшутили.

ШКОЛА «ОГОРОДНЫХ ПУГАЛ»

В игре участвует неограниченное число детей от 8 до 13 лет.

Играющие встают в круг и повторяют за ведущим движения, которые он показывает. Ведущий говорит: «Сейчас мы с вами проведем небольшую разминку. Встаньте прямо, ноги поставьте на ширине плеч. Поднимите левую руку вверх, помашите, покачайте ею. Затем поднимите правую руку вверх, не опуская левой. Помашите обеими руками, пошумите, как шумят березы: „Ш-ш-ш-ш!“ Разведите руки в стороны, пожужжите, как самолеты: „Ж-ж-ж-ж!“ Помашите руками, как птицы, и покричите: „Кши-кши-кши!“ Я вас поздравляю! Вы все окончили школу огородных пугал!»

«ЛУНАТИК»

Эта игра рекомендуется детям от 10 до 15 лет. Ее можно организовать на детской площадке, в лесу и прочих местах на свежем воздухе.

Дети встают в один большой круг лицом к центру. Ведущий, передвигаясь на четвереньках в круге, громко повторяет: «Пи-пи-пи! Я лунатик номер один! Пи-пи-пи!» Тот из играющих, кто улыбнется или засмеется, пристраивается за первым лунатиком, встает на четвереньки, ползает по кругу со словами: «Пи-пи-пи! Я лунатик номер два! Пи-пи-пи!» Игра продолжается до тех пор, пока все играющие не станут «лунатиками».

«КУКАРЯМБА»

Для детей от 10 до 15 лет. Число – не более двадцати человек. О правилах игры должен знать только ведущий.

Все садятся на корточки в круг, тесно прижавшись друг к другу. Руки у детей вытянуты вперед. Ведущий садится первым и спрашивает у рядом сидящего: «Скажите, уважаемый! Вы не знаете, как играть в игру „Кукарямбу“?» Сосед ему отвечает: «Извините, не знаю». И так этот вопрос задается по кругу друг другу, пока опять не подойдет очередь ведущего. Он говорит: «Я тоже не знаю, как играть в игру „Кукарямбу“. Так зачем же мы тут собрались?» – и толкает всех играющих вбок.

«РУКИ ВВЕРХ!»

Для детей от 10 до 15 лет, не знающих ее правил. Они должно быть известны только ведущему. Число – не более десяти человек.

Ребята встают около стены, лицом к ней, вытягивают руки вперед, опираясь о стену ладонями. Ладони перед началом игры должны быть у всех на одном уровне. Ведущий объясняет правила. Если на вопросы, которые он будет задавать, дети дают положительный ответ, то они поднимают ладони немного вверх по стене, если отрицательный – вниз. Побеждает тот, у кого выше всех подняты руки. Ведущий задает самые разнообразные вопросы типа: «Чистили ли вы сегодня зубы?», «Хорошее ли у вас сегодня настроение?», «У вас карие глаза?» Под конец следует задать несколько таких вопросов, чтобы дети отвечали: «Да!» Ведущий задает последний вопрос: «Вы нормальные разумные существа? Так зачем же вы на стену лезете?!»

«СТАМБУЛЬСКИЙ ОСЕЛ»

Для детей среднего и старшего школьного возраста. Участвует неограниченное число ребят. Чтобы игра прошла успешно, необходимо, чтобы ведущий не знал ее правил.

Игру начинают несколько человек, знающих правила. Непосвященному ведущему говорят: "Вы находитесь на съезде ученых осликов. А вам нужен «стамбульский осел», поэтому вы спрашиваете: «Кто здесь из вас „стамбульский осел“? Играющие хором ответят: „Я-я-я!“ Вы должны услышать, кто крикнул громче всех. Крикнувший становится ведущим».

Уяснив правила, ведущий начинает игру: он спрашивает, все отвечают. Он показывает на предполагаемого «стамбульского осла», тот соглашается и встает на его место. Первый ведущий садится на место с остальными детьми. Затем таким же способом сменяются два-три ведущих. Вновь выявленный «стамбульский осел» спрашивает: «Кто здесь из вас „стамбульский осел“?» В этот момент все замолкают, а громко кричит первый ведущий, который не знает правил, не знаком со всей подноготной. Игра может продолжиться со следующим вновь прибывшим.

АССОЦИАЦИЯ

Ведущий на время уходит за дверь. В это время остальные дети загадывают одного из тех, кто играет. Когда приходит ведущий, он должен догадаться, кого загадали дети. Он может задавать вопросы такого плана: «Предположим, что этот человек будет автомобилем. Кого он вам напоминает?» или «Если бы этот человек был животным, то каким?». Ассоциации даются самые разнообразные. Он должен угадать по ассоциациям, кого загадали ребята. Очень интересен вариант, когда загадан сам ведущий.

СОСЕД СПРАВА

Игра для детей любого школьного возраста. Число участников возможно любое. Удобно играть, когда дети находятся в классе на своих местах и сидят парами.

Выбирается водящий, который уходит на время за дверь. За это время играющие должны договориться, кого из присутствующих они загадают. На самом деле они никого не загадывают, а договариваются на все вопросы, которые будет задавать водящий, отвечать о своем соседе, сидящем справа. В ходе игры, когда придет водящий, он строит порой нелепые версии о загаданном человеке. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не догадается, по какому принципу отвечают на вопросы дети.

ДОГАДАЙСЯ, КТО Я?

В эту игру могут играть дети любого школьного возраста. Количество участников возможно любое.

Желательно, чтобы водящий обладал артистическими способностями. Он уходит на время за дверь и обдумывает, какое животное намерен представлять. Остальные играющие будут угадывать, кто это, при помощи пантомимы. Дети в отсутствие водящего договариваются, что ни в коем случае не называют то животное, которое он загадал, даже если они поняли, кого он изображает. Войдя, водящий начинает старательно изображать загаданное животное, но никто не говорит, кто это, называя любых других похожих животных. Со временем водящий выходит из себя, и смотреть на него становится очень смешно. Игра продолжается до тех пор, пока водящий не догадается, о чем договорились дети.

Изображать можно не только животных, задания могут быть самыми разнообразными.

ЛЮБОВНАЯ ИСТОРИЯ

Игра для детей среднего и старшего школьного возраста. Перед нею выбирается пара ведущих, которые должны угадать, какую любовную историю придумали ребята. Для этого они задают вопросы, на которые можно ответить либо «да», либо «нет», в крайнем случае – «не знаю». В ходе игры ведущие сочиняют свою историю, очень юмористическую. На самом деле играющие не придумывали никаких историй, а отвечают, руководствуясь следующим принципом: если вопрос ведущих оканчивается на гласную, то отвечают «да», если на согласную, они говорят «нет», если же вопрос оканчивается на мягкий знак или "й", то отвечают «не знаю». Интересно наблюдать за творчеством ведущих, за процессом рождения истории. Игра продолжается до тех пор, пока ведущие не догадаются, по какому принципу отвечают ребята.

«В ЛЕВУЮ СТОРОНУ НА ДВА ТАКТА…»

Игра для детей среднего и старшего школьного возраста, числом не более 20 человек.

Перед началом выбирают двоих водящих, так называемых «ведущих специалистов в области шизофрении и психоанализа». Они на время выходят за дверь, а дети договариваются о «болезни», которая называется «сдвиг по фазе в левую сторону на два такта». Симптомы болезни: на любой вопрос водящих-"докторов" играющий дает ответ только в том случае, если он был задан его соседу, сидящему от него слева через два человека. Чем интереснее вопросы, тем веселее пройдет игра. Задача водящих заключается в том, чтобы установить диагноз, угадав принцип игры. Первые два участника и тот, кто не услышит по какой-либо причине своего вопроса, говорят: «Бе-бе-бе! Проезжай дальше!»

«И Я»

Для детей младшего школьного возраста. Их число может быть любым. Ведущий будет читать стихотворение, а дети – добавлять в конце каждой строчки, если они согласны с тем, о чем говорится.

Просыпаюсь по звонку, (и я)
Долго нежусь на боку.
Рано утром я встаю,
Застелю постель свою.
Ставлю чайник на плиту,
Быстро пол я подотру.
Бодро делаю зарядку,
Под столом пляшу вприсядку.
Обуваюсь, одеваюсь,
Чищу зубы, умываюсь.
Слышу, чай уже кипит,
Крышка скачет, тарахтит,
Чайник, словно самовар,
Выпускает носом пар,
Газ я быстро выключаю,
Наливаю чашку чаю,
Сыплю сахар, две-три ложки,
Добавляю две картошки.
Мажу маслом бутерброд,
Открываю шире рот,
Я хочу, чтоб вкусно было,
Бутерброд намажу мылом.
Соберу свои тетрадки,
Поиграю с кошкой в прятки,
Повторю стихотворенье,
Туфли вымажу вареньем.
Быстро в школу я бегу,
Я минутку берегу.
По дороге видел драку,
Черный кот кусал собаку.
Кот залаял, а потом
Повилял своим хвостом.
Шел я мимо магазина,
Вижу, слон лежит в корзине,
Мимо сада проходил,
Глядь, на ели крокодил.

Прибегаю я в свой класс
С опозданием на час.

Тот, кто неправильно возглашает, выбывает из игры.

ЧАСТИ ТЕЛА

Эта игра рекомендуется детям младшего и среднего школьного возраста. Среди них выбирается ведущий – по желанию. Он выходит за дверь, остальные встают в круг, предварительно распределив между собой различные части тела: левую и правую руки, левую и правую ноги, плечи, голову, живот, спину, шею, глаза, уши, рот, нос, подбородок и прочее. Разнообразие частей тела подскажет фантазия детей. В совокупности все разобранные части тела должны составлять целое.

Ведущему предварительно дается задание определить, какую часть тела не распределили среди детей.

Он выходит в центр круга и, например, чешет левое ухо правой рукой. В это время воображаемая «рука» подходит к «уху» и трогает его. При другом движении участвуют другие дети. Так ведущий опытным путем проверяет, какие части тела задействованы в игре.

Розыгрыш в игре заключается в том, что на самом деле дети не выделяют никакую часть тела и не загадывают ее, а ведущий начинает придумывать совершенно невозможные движения, стараясь выполнить данное ему задание.

ГЛАВА 4. ЮМОРИСТИЧЕСКИЕ ИГРЫ-ВИКТОРИНЫ

Каждый знает, что такое викторина. Это вопросы и ответы, касающиеся самых разных тем. Они могут относиться к истории, географии, литературе. Об этом знают все, и очень часто подобные викторины навевают значительную скуку. Но ведь можно существенно разнообразить жизнь, устроив юмористическую викторину, которая понравится всем без исключения. Вопросы можно выбирать веселые, ответы тогда будут остроумные и неожиданные. Побеждает тот, кто наберет больше очков.

УГАДАЙ ОТВЕТ

Любители хорошо посмеяться, а также весьма начинатные личности вполне могут провести юмористическую литературную викторину. Здесь не требуется обращаться к школьным знаниям по литературе. Можно использовать не только то, что прочитано в книгах, но и то, что увидено в различных фильмах.

Ведущему предстоит задавать вопросы, а все остальные будут отвечать ему. Ведущий своими словами начинает пересказывать смысл какого-нибудь фильма или книги. А все остальные должны угадать, что он имеет в виду. На первый взгляд, задание очень легкое. Но сложность в том, что рассказ ведущего должен очень отличаться от того, каким все мы представляем тот или иной фильм или книгу. Приведем некоторые варианты вопросов.

1. У одной женщины была дочка. Девочка была всем хороша – и умна, и красива. Но она была очень маленького роста, по этой самой причине в ее жизни возникало множество проблем. Иногда девочке приходилось так тяжело и несладко, что она просто не знала, что делать. Правда, потом оказалось, что маленький рост – не самое плохое в жизни, при желании это может оказаться даже очень полезным качеством.

Какую книгу имеет в виду ведущий, рассказывая такую историю? Ответ прост – это сказка Г.Х. Андерсена «Дюймовочка».

2. Однажды кот спокойно спал на своем кошачьем месте. Он устал, перед сном он хорошо поел, поэтому ему не хотелось ничего делать. Больше всего на свете коту хотелось как следует отдохнуть. Хозяева куда-то ушли из дома, поэтому никто ему не мешал. Итак, все было хорошо… Но вдруг внезапно начались неприятности…

В данном случае пересказан своими словами мультфильм «Том и Джерри». Если участники игры не могут самостоятельно догадаться, ведущий может им немного подсказывать. Например, намекнуть, о чем он ведет речь, то есть – о книге, о фильме или о мультфильме.

3. Как-то у одного человека пропала очень дорогая вещь. Если бы эта вещь была его личной собственностью, он бы как-нибудь смог пережить пропажу. Но ситуация осложнялась тем, что вещь доверил ему совсем другой человек. Словом, эту вещь нужно было охранять пуще глаза своего. Человек побоялся оставлять эту вещь у себя на работе, поэтому взял ее домой. Дома он запер ее и

лег спать. Но потом оказалось, что эта вещь пропала. Человеку нужно было срочно что-то делать. Ситуация осложнялась еще и тем, что он начал подозревать в краже вещи своего родного единственного сына. Чтобы найти пропавшую вещь, он не жалел никаких денег. И он обратился за помощью к другому человеку, который и смог найти пропажу.

В данном случае был пересказан сюжет рассказа «Берилловая диадема», автор которого – Конан Дойль.

4. У одного мальчика был лучший друг, не самый обычный, но очень хороший. Мальчик без него не смог бы так весело играть и развлекаться. Вместе с этим другом они смотрели на город с крыш, шутили, играли.

Здесь пересказан сюжет повести А. Линдгрен «Малыш и Карлсон».

5. Однажды на свете жила девушка. Она была очень доброй, милой, красивой. Она всегда стремилась всем помогать. Она была чистенькой, аккуратной, поэтому ее звали соответствующим образом. У нее было семь друзей – добрых, веселых, но очень маленького роста, гораздо меньше девушки.

Это сказка «Белоснежка и семь гномов».

6. Мужчина и женщина работали на одну секретную организацию. Им нужно было раскрывать секреты, при этом секреты часто очень опасные. Но мужчина и женщина были такие способные, что им все удавалось. Большинство дел, которыми они занимались, содержали в себе что-то таинственное. Множество людей совсем не верили в подобные вещи, но тайны существовали. И их следовало разгадать.

Это сериал «Секретные материалы».

Это только примерные варианты пересказа известных книг и фильмов. Вы вполне можете выбирать любые темы, какие только посчитаете нужным. Ваш юмор и желание повеселиться подскажут самые оригинальные решения. Благодаря этому игра будет интересной и увлекательной.

ЭТИКЕТ

Очень интересные вопросы можно придумать о правилах этикета. При составлении этих вопросов руководствуйтесь мыслью, что нужно игру сделать одновременно не только смешной, но и полезной в плане насыщенности информацией. Вот примерные вопросы своеобразной викторины-теста, в которую вы можете поиграть со своими друзьями.

1. Перед тобой большой красивый торт. Как ты будешь его есть?

а. Буду есть ложкой, сначала съем крем, а потом и все остальное.

б. Разрежу на кусочки и съем.

в. Буду есть руками.

г. Положу кусочек на тарелку и буду аккуратно есть ложкой.

д. Буду есть вилкой и ножом.

2. Тебя пригласили на премьеру интересного спектакля. Но дело в том, что ты в принципе не любишь театр. Как ты поступишь?

а. Скажу, что у меня аллергия на театр. И врач строго запретил мне близко подходить к нему.

б. Скажу, что ко мне приехали родственники из далекой Индии.

в. Скажу, что мне нужно присутствовать на свадьбе своего троюродного дяди.

г. Пойду в театр, но перед входом скажу, что забыл выключить дома утюг.

д. Вежливо предложу пойти в другое место, например на хоккей.

3. Представь, что к тебе без приглашения пришли гости, а ты в этот момент собирался идти гулять. Как ты поступишь?

а. Скажу, что мне срочно нужно бежать на вокзал, так как приезжает двоюродный дядя.

б. Вежливо предложу им то, что им явно не понравится. Например, перловую кашу. Они, конечно же, откажутся. И тогда я скажу, что выйду в магазин, чтобы купить что-нибудь к чаю. Предложу им пойти со мной. А на улице постараюсь вежливо от них отделаться.

в. Выйду под каким-то предлогом к соседке, а потом попрошу ее позвонить мне по телефону. Возьму трубку, а друзьям скажу,

что меня срочно вызвали из дома.

г. Расскажу им душещипательную историю, что мне надо навестить больную бабушку. И поэтому я не могу оставаться дома вместе с ними. Предложу им прийти в другой раз.

д. Выгоню их со словами: «И впредь без приглашения приходить не смейте».

4. Вопрос специально для девочек. Представьте себе, что вы хотите обратить на себя внимание интересного мальчика. Как вы будете себя вести?

а. Выкрашу волосы в ярко-зеленый цвет.

б. Буду вести себя как обычно. Бегать за ним ни к чему.

в. Упаду в обморок рядом с ним, чтобы он вынужден был помочь мне подняться. А потом начну строить ему глазки.

г. Постараюсь занять первое место на конкурсе красоты.

д. Пошлю ему письмо с признанием в любви.

5. Вопрос специально для мальчиков. Вам понравилась красивая девочка. Что вы сделаете, чтобы она на вас обратила внимание?

а. Подарю ей живого крокодила.

б. Напишу ее имя огромными яркими буквами на стене ее дома.

в. Постараюсь вести себя так, чтобы она увидела, какой я сильный, надежный и добрый.

г. Буду убивать всех, кто посмеет подойти к ней близко.

д. Не буду давать ей прохода.

6. Что вы будете делать, если кто-то в переполненном транспорте наступил вам на ногу?

а. Вежливо попрошу его слегка подвинуться.

б. Дам ему подзатыльник.

в. Изображу страшную рожу, чтобы напугать его.

г. Скажу: «Извините, а тот молодой человек в зеленой рубашке не с вашим кошельком собирается выйти из трамвая?»

д. Буду его толкать, чтобы столкнуть со своей ноги.

7. Если вдруг в театре во время спектакля вам захотелось перекусить, что вы сделаете?

а. Буду терпеть, пока не начнется антракт.

б. Начну с аппетитом жевать заранее приготовленный хот-дог.

в. Перекушу скромно и со вкусом, например чипсами или шоколадкой.

г. Немедленно выйду в фойе и отправлюсь на поиски еды.

д. Если сильно проголодаюсь, начну грызть семечки.

8. Ты собираешься в гости к двоюродной сестре, которой лет 7—8. Что ты ей подаришь?

а. Красивую игрушку, что-нибудь из того, что ей всегда нравилось.

б. Упаковку памперсов.

в. Колготки «Голден леди».

г. Бутылку пива.

д. Футбольный мяч.

9. Как ты будешь себя вести, если на уроке выяснится, что твое сочинение до последней запятой совпадает с сочинением соседки по парте?

а. Придется честно признать свою оплошность.

б. Громко скажу: «Опять она все списала!».

в. Буду долго объяснять, что у нас одинаковые мысли.

г. Ни за что не признаюсь в списывании.

д. Придумаю оригинальную отговорку.

10. Что ты будешь делать, если на улице тебя укусит собака? Учти, что хозяин собаки находится рядом, так что она не бездомная.

а. Убью собаку, а заодно и ее хозяина.

б. Немедленно отправлюсь за медицинской помощью.

в. Устрою грандиозный скандал на улице.

г. Укушу собаку в отместку.

д. Набью морду хозяину.

11. Что делать, если у тебя задержался гость? Ты и твои родители собираетесь спать. А гость явно не хочет уходить.

а. Немедленно выгоню его.

б. Начинаю вести разговор о деньгах. Прошу у него взаймы крупную сумму.

в. Предлагаю прийти в другой раз, потому что сейчас уже поздно.

г. Начинаю его угощать прокисшим супом, который все равно надо выбрасывать.

д. Вежливо говорю: «А давай лучше пойдем сейчас к тебе. А то здесь мне уже надоело».

12. Представь, что у тебя денежные проблемы. Как ты постараешься добыть денег?

а. Посоветуюсь с родителями, они подскажут решение проблемы.

б. Ограблю банк.

в. Отправлюсь на заработки за границу.

г. Буду занимать у всех друзей и одноклассников.

д. Продам что-нибудь ненужное.

13. Ты находишься на дискотеке. Вдруг кто-то громко говорит, как ты плохо танцуешь. Что ты будешь делать?

а. Постараюсь отойти подальше от этого человека. Мне тоже многое не нравится в его внешнем виде.

б. Громко выругаюсь в его адрес.

в. Начну драку.

г. Подкараулю его после дискотеки.

д. Скажу: «А ты на себя смотрел?»

Среди серии ответов на каждый вопрос содержится один правильный ответ. За каждый правильный ответ засчитывается одно очко. За неправильный – ничего не засчитывается. В конце игры побеждает тот, кто наберет больше очков. Играть можно так: ведущий читает вопрос, а остальные пишут на бумаге свой вариант ответа, то есть ставят букву, которая обозначает этот ответ. Потом ведущий собирает все листки с ответом и подсчитывает очки.

А можно выбрать другой способ игры. Ведущий выбирает двух ребят, которые начнут соревноваться друг с другом. Он вслух задает вопросы и предлагает ответы. Участники игры называют свой вариант ответа, все записывается на доске. Потом подсчитываются очки. Побеждает тот, у кого очков больше.

«ИНТЕЛЛЕКТУАЛЫ»

Придумайте вопросы, чтобы они были не только юмористические, но и очень интересные и познавательные. Ответы на вопросы не предлагаются. Участники игры должны сами дать ответ. Какие же будут вопросы? Можно задавать любые, главное – чтобы игра была увлекательной.

1. Как называется школьный предмет, который пригодится в первую очередь, если вы вдруг окажетесь на другом конце земного шара?

Правильный ответ: иностранный язык, ведь в любом конце земного шара придется как-то объясняться с людьми.

2. Как называется вещь, без которой нельзя чему-то научиться?

Ответ: книга, ведь именно по книгам люди учатся всему, что им необходимо.

3. Что может помочь человеку на улице в дождливую осеннюю или весеннюю погоду?

Ответ: зонт, он поможет укрыться от дождя.

4. Что будет, если нахамить директору школы?

Ответ: будут неприятности.

5. Весной на улицах появляется что-то красивое, разноцветное. Что это?

Ответ: это цветы.

6. Что освещает нашу жизнь поздно вечером?

Ответ: электрическая лампочка.

7. Отгадайте, что это: источник информации, но не книга, светится, но не лампочка, разговаривает, но не человек.

Ответ: телевизор.

8. Какой человек очень часто встречается с непониманием других?

Ответ: школьный учитель, потому что ученики иногда не могут понять объяснений.

9. Когда появляется реальный шанс взорвать школу?

Ответ: на уроке химии, потому что некоторые химические реактивы могут взорваться.

10. Кто во время контрольных получает особые знаки внимания?

Ответ: отличники, все просят у них списать.

11. Как называется предмет, в который особенно любят смотреть все девчонки?

Ответ: зеркало, потому что каждая уважающая себя девочка несколько раз в день смотрится в него.

12. Какой школьный предмет послужил названием определенного типа людей?

Ответ: ботаника, некоторых так и называют ботаниками за определенные качества характера.

13. Назовите угрозу, которую используют вполне интеллигентные люди.

Ответ: «Пусть родители придут в школу». Именно так говорят учителя злостным нарушителям дисциплины.

14. Что считается особым достижением двоечника?

Ответ: получить удовлетворительные оценки за год.

15. Как правдоподобнее убедить родителей, что ты старательно готовишь уроки?

Ответ: обложиться учебниками, а сверху «замаскировать» увлекательный детектив и «зубрить» себе в удовольствие.

16. Как называется место, куда далеко не каждому хочется идти утром?

Ответ: школа, потому что не всегда хочется учиться.

17. Какой подарок особенно рады получать красивые девушки?

Ответ: косметику.

18. Как называется предмет, который поможет всем высказать то, что у них на душе?

Ответ: телефон.

19. Чем можно порадовать родителей перед Новым годом?

Ответ: хорошими оценками.

20. Где летом находится большая часть населения?
Ответ: на пляже.

21. Как называется предмет, без которого нельзя дома чувствовать себя в безопасности?
Ответ: дверь, потому что именно она защищает дом от воров.

22. Как называется человек, на которого действует луна?
Ответ: лунатик.

23. Как называется болезнь, которая мешает человеку дышать?
Ответ: насморк.

24. Назовите неприятность, которая подстерегает практически всех школьников в конце года?
Ответ: экзамены.

25. Как называется одежда, в которой девушки чувствуют себя особенно длинноногими?
Ответ: мини-юбка, потому что она открывает все ноги целиком.

26. Как называется летающий цветок?
Ответ: бабочка.

27. На что летом люди тратят много денег?
Ответ: на прохладительные напитки.

28. Какую музыку редко слушают тинейджеры?
Ответ: классическую.

29. Чему бы хотели научиться многие мальчишки?
Ответ: восточным боевым искусствам.

30. Как называется домашнее животное, которое обладает роскошной шерстью?
Ответ: персидский кот.

31. Какие звуки человек слышит рано утром?
Ответ: звон будильника.

32. Какое животное может напугать сразу дюжину девчонок?
Ответ: мышь.

33. Назовите вид изощренной пытки, с которым с детства успели столкнуться многие школьники?

Ответ: занятия музыкой.

34. За что не жалко отдать полцарства в летний день?

Ответ: за коробку мороженого.

35. Какой предмет в школе не нравился великому поэту А. С. Пушкину?

Ответ: математика.

36. Назовите цветок, который девчонки хотели бы получить в подарок. Подсказка: строение его лепестков напоминает капусту.

Ответ: роза.

37. Кто способен защитить вас в трудный момент?

Ответ: собака.

38. Кого можно вызвать несложной цифровой комбинацией?

Ответ: милицию, пожарников, «скорую помощь».

39. Как называется еда, где сочетаются мороз, сладость, шоколад?

Ответ: шоколадное эскимо.

40. Как называется электрическое изобретение, способное показать, что перед вами «крутой» человек?

Ответ: сотовый телефон.

41. Как называется явление природы, которое радует глаз обилием красок?

Ответ: радуга.

42. О чем мечтают люди, когда все лето стоит ужасная жара?

Ответ: о дожде.

43. Назовите комнатное растение, которое совсем не нужно поливать.

Ответ: искусственные цветы.

44. Как называется человек, который делает то, что не могут другие?

Ответ: фокусник.

45. Назовите то, чем люди обычно щедро делятся с другими.

Ответ: советами. Именно советы люди охотно раздают, причем совершенно бесплатно.

46. Какое чувство не дает людям спокойно спать?

Ответ: чувство голода.

47. Назовите предмет, который иногда оказывается в луже.

Ответ: школьный рюкзак.

48. Какой предмет некоторые школьники стремятся спрятать от родителей?

Ответ: школьный дневник.

49. С кем из семейства пернатых можно поговорить по душам?

Ответ: с попугаем.

50. Назовите домашних животных, которых никто не любит. Подсказка: все стараются от них избавиться любыми способами.

Ответ: тараканы.

51. Что это такое: не сон, не явь, а что-то другое?

Ответ: виртуальная реальность.

52. Этот предмет служит одновременно и мольбертом для художников, и листом для поэтов. Но его назначение совсем другое. Находится этот предмет в школе. Что это такое?

Ответ: школьная парта.

53. Как называются люди, которые нещадно бьют друг друга, но при этом не испытывают друг к другу никакой ненависти?

Ответ: боксеры.

54. Как называется девушка, которой в один прекрасный момент будут завидовать многие остальные?

Ответ: победительница конкурса красоты.

55. Назовите увлекательную игру, в которую играют практически все мальчишки в раннем детстве. Подсказка: с этой игрой связано что-то экзотическое.

Ответ: игра в индейцев.

56. Как называется мяч, который можно есть?

Ответ: арбуз.

57. Как называется человек, который постоянно вынужден слушать одно и то же?

Ответ: второгодник, оставшийся в одном классе на второй год.

58. Как называется предмет, который приходится иногда брать с собой в гости?

Ответ: подарок, который нужно дарить на день рождения, на Новый год, на Восьмое марта и во многих других ситуациях.

Конечно, эти вопросы можно существенно дополнить. Можно придумать что-то свое. Принцип игры: ведущий встает перед остальными участниками и начинает задавать им вопросы. После каждого вопроса должен прозвучать правильный ответ. Естественно, все игроки не смогут сразу дать правильный ответ, потому что вопрос один, а участников игры много. Поэтому тому, кто ответил быстро и правильно, засчитывается очко.

Может получиться так, что все ответы будут неверными. В этом случае ведущий может дать небольшую подсказку. Если же и она не поможет, можно подсказать еще, то есть намекнуть на правильный ответ. В результате тот, кто ответит на этот вопрос, получит не целое очко, а половину, ведь его задача существенно облегчена.

В конце игры подсчитываются очки. Победителем станет тот, кто наберет больше очков. Ему можно торжественно вручить грамоту с надписью: «Самому сообразительному из юмористов» или что-то наподобие. Игра особенно увлекательна, если собралось много народа. В этом случае будет больше неправильных ответов, но от этого совсем не менее смешных. Можно в результате игры вручить шуточный приз и тому, кто даст самые смешные ответы. Пусть они неправильные, но игра от этого хуже не становится. Наоборот, оригинальные и остроумные неправильные ответы способны оживить и развеселить всю компанию. Желательно даже специально придумывать такие неправильные смешные ответы.

«ПОГОВОРИМ О ДРУЖБЕ»

Ведущий задает самые разные вопросы, на которые участники игры должны дать правильные ответы. Тот, который первым даст правильный ответ, получает очко. В конце игры подсчитываются очки. Победителем считается игрок, набравший максимальное количество баллов. Лучше к викторине подготовиться заранее, потому что на ходу сочинять вопросы нелегко.

Викторина юмористическая, поэтому вопросы должны быть смешными, забавными, в них обязательно присутствие шутки. Можно выбрать несколько тем для вопросов.

1. Какие слова не нужно говорить друзьям?
Ответ: обидные.

2. Кто может быть «старым», если ему примерно десять лет?
Ответ: старый друг, с которым давно знаком.

3. Какая пословица математическими расчетами доказывает преимущество старых друзей?
Ответ: старый друг лучше новых двух.

4. Зачем нужны друзья?
Ответ: чтобы не остаться одному.

5. Что будет, если сильно обидеть друга?
Ответ: может не быть ничего, но также под глазом может появиться синяк.

6. Что делать, если твой друг заболел гриппом, а завтра – ответственная контрольная, и некому будет подсказать?
Ответ: нужно срочно заразиться от него гриппом, чтобы в журнале была буква "н", а не цифра 2.

7. Что делать, если два друга влюбились в одну и ту же девочку?
Ответ: ни в коем случае не ссориться из-за нее, дружба намного важнее каких-то девчонок.

8. Что делать человеку, если у него нет друзей?
Ответ: изменить свой характер, чтобы они появились.

9. Как называется человек, который всегда заботится только о

своих интересах?

Ответ: эгоист.

Конечно, это только примерные вопросы, их можно продолжить по своему усмотрению.

СКАЗОЧНАЯ ВИКТОРИНА

Чтобы поиграть в сказочную викторину, мало хорошо знать и помнить сказки. Гораздо лучше учиться мыслить оригинально, чтобы немного переиначить сказки, сделать их смешными. Нужно ответить на вопросы так, чтобы было смешно и весело. Ниже предлагаются примерные вопросы и ответы для викторины. Разумеется, участники игры могут давать какие угодно ответы, главное – чтобы они были юмористическими.

1. Почему царевна Несмеяна никогда не смеялась?

Ответ: потому что ей никто не рассказывал смешных анекдотов.

2. Почему в сказке про курочку Рябу люди не умели обращаться с золотыми яйцами?

Ответ: потому что они плохо видели – и не могли отличить простое яйцо от золотого.

3. Какую пользу можно получить от Змея Горыныча?

Ответ: можно заставить его отапливать целый дом. Он выдыхал бы огонь, вода бы согревалась – и по трубам пошло бы тепло.

4. Почему Золушка не спорила со своей мачехой?

Ответ: ей не хотелось ругаться с этой старой перечницей.

5. Что произойдет, если старик Хоттабыч попадет в сказку про золотую рыбку?

Ответ: они бы перессорились, выясняя, кто лучше выполняет желания.

УГАДАЙ СЛОВО

В начале игры ведущий начинает давать определение какого-то предмета. Участники должны догадаться, что именно он имеет в виду. Разумеется, ведущий должен охарактеризовать предмет с изрядной долей юмора. Можно загадывать не только предмет, но и действие. Иначе говоря, участники игры должны угадать какое-то слово. А задача ведущего – дать им «условие» для «задачи».

1. Какой предмет согревает людей холодной зимой на улице? Подсказка: этот же предмет делает их похожими на пушистых зверей.

Ответ: шуба из шкуры животных.

2. Во время какого праздника в домах оказывается нечто колючее, зеленое?

Ответ: во время Нового года в домах оказывается елка.

3. Какие блюда больше всего любят дети?

Ответ: сладкие.

4. Как называется дом для рыб, который часто встречается в человеческих домах?

Ответ: аквариум.

5. Как девочкам удается за несколько минут «вырастить» длинные и пушистые ресницы?

Ответ: накрасив их тушью.

6. Как называется предмет, помогающий девочкам очень маленького роста вырасти в своих глазах и в глазах окружающих?

Ответ: туфли на высоком каблуке.

7. Какие слова не хотел бы услышать ученик, стоя у доски?

Ответ: «Садись, два».

8. Какую одежду могут носить и мальчишки, и девчонки?

Ответ: брюки, джинсы.

9. Как называется угощение, без которого праздничный стол кажется слишком скромным и пустым?

Ответ: большой и красивый торт.

10. Что делают дети, когда становятся старше?

Ответ: растут.

Вопросы вы можете продолжить по собственному усмотрению.

ИСТОРИЧЕСКАЯ ВИКТОРИНА

Можно в игре совместить полезное с приятным. Например, устроить юмористическую викторину по какому-то из школьных предметов, например по истории. В начале игры выбирается ведущий. Он задает всем вопросы и сам предлагает несколько вариантов ответа. Один из предложенных им ответов будет правильным, остальные – неверные. Причем в неверных ответах содержится изрядная доля юмора. За каждый правильный ответ участник игры получает очко. В конце игры подводятся итоги – победителем становится тот, кто набирает больше очков.

1. Чем отличался древний человек от животных?
а. Был умнее животных.
б. Был намного красивее животных.
в. Умел ругаться неприличными словами.

2. Чем питались древние люди?
а. Букашками.
б. Травой.
в. Мясом, ягодами, фруктами, кореньями.

3. Какой напиток использовали в Китае?
а. Кока-колу.
б. Спрайт.
в. Чай.

4. На чем писали в древности?
а. На пергаменте.
б. На туалетной бумаге.
в. На лбу.

5. Как называлось легендарное чудовище, которое обитало на острове Крит и съедало людей?
а. Минотавр.
б. Козлобород.
в. Чудо-юдо.

6. Кто спас Рим?
а. Гуси.
б. Ягнята.
в. Тараканы.

7. Как назывался легендарный божественный напиток?

а. Нектар.
б. Коньяк.
в. Йогурт.

8. Как называлось в Древней Греции чудовище в виде женщины, на голове у которой были змеи?
а. Морда.
б. Горгона.
в. Уродина.

9. Кто создал славянскую азбуку?
а. Кирилл и Мефодий.
б. Иван-да-Марья.
в. Ромул и Рем.

10. Как назывались дома богатых людей в средние века?
а. Хаты.
б. Виллы.
в. Замки.

11. Как назывались древние германские племена, которые отличались особой воинственностью?
а. Варвары.
б. Нахалы.
в. Дикари.

12. Кем была Жанна д'Арк?
а. Французской актрисой.
б. Поэтессой.
в. Воительницей.

13. Какое открытие оказалось очень важным в жизни древнего человека?
а. Умение добывать огонь.
б. Умение считать.
в. Привычка жениться.

14. Как назывался египетский царь?
а. Король.
б. Барон.
в. Фараон.

15. Как назвались люди, устроившие в 1825 году восстание на Сенатской площади?

а. Роялисты.
б. Октябристы.
в. Декабристы.

16. Как называлось изобретение известного русского ученого Попова?
а. Радио.
б. Акваланг.
в. Телевизор.

17. Кто такой Марс?
а. Бог войны в римской мифологии.
б. Шоколадный батончик.
в. Крепкий орешек.

18. Столицей какого древнего государства был город Мемфис?
а. Государства инков.
б. Страны фиников.
в. Древнего Египта.

19. Как звали одного из древнеегипетских фараонов?
а. Микки Рурк.
б. Игрек Иксен.
в. Тутанхамон.

20. Как звали одного древнеримского философа?
а. Сенека.
б. Сенкевич.
в. Рудольф Нуриев.

21. Как назывался бог солнца в Древнем Египте?
а. Ра.
б. Ша.
в. Кра.

22. Что такое Эллада?
а. Так называлась Греция в древности.
б. Это имя жены испанского короля.
в. Так называлось известное литературное произведение средневековья.

КАК ПРОВЕСТИ ПРАЗДНИКИ

Можно продолжить игры-викторины, существенно расширив тематику. Например, интересна игра-викторина на тему «Праздники». Как всегда, в начале игры выбирается ведущий. Он должен задавать различные вопросы и предлагать три варианта ответа. Вопросы желательны из реальной жизни, они должны касаться проведения праздника, как устроить все, чтобы было весело. Разумеется, и в вопросах, и в ответах должна содержаться немалая доля юмора. В этой игре правильно ответить на вопрос очень легко, но задача не в этом.

1. Что делать, если подгорел праздничный пирог?

а. Радостно сообщить гостям, что на столе будет совершенно изумительное новое блюдо – «Пирогиус горелиус».

б. Нужно немедленно ужасно расстроиться и выбросить пирог в окно на голову какого-то несчастного прохожего.

в. Нужно быстро заменить пирог на другое вкусное блюдо и постараться успеть до прихода гостей.

2. Чем лучше всего угощать гостей?

а. Пирогами.

б. Подзатыльниками.

в. Ругательствами.

3. В каком наряде лучше всего встречать гостей?

а. В ковбойском.

б. В пижаме.

в. В новом платье или костюме.

4. Что делать, если в доме собралось слишком много гостей и их некуда рассаживать?

а. Выгнать их на лестничную клетку.

б. Попросить стулья у соседей.

в. Усадить всех на полу.

5. Что говорят гостям, встречая их у порога?

а. Добро пожаловать!

б. Опять вас черт принес!

в. Куда вас столько?

6. Что говорят гостям, провожая их?

а. И чтоб духу вашего тут не было.

б. Приходите еще.

в. Наконец-то вы уходите.

7. Что делать, если должны прийти гости, а в доме беспорядок?

а. Срочно убраться.

б. Дождаться первых гостей и заставить их затеять уборку.

в. Оставить все как есть, беспорядок – это совсем не страшно.

8. Что делать, если в разгар веселья вдруг заявились соседи и требуют убавить музыку?

а. Ни в коем случае не открывать им дверь, они сами уйдут, когда им надоест ждать под дверью.

б. Открыть дверь и от души наорать на них.

в. Сделать музыку потише – лишние скандалы совсем ни к чему.

9. Как лучше всего повеселиться в гостях?

а. Придумать интересную игру.

б. Затеять драку.

в. Лечь спать в укромном углу.

10. Как можно оригинально поздравить человека с днем рождения?

а. Подарить ему живую мышь. Если окажется, что он очень боится, будет очень весело.

б. Подарить ему хороший подарок.

в. Прийти к нему в гости, съесть все вкусное и весь вечер играть в компьютерные игры.

11. Каких гостей обычно приглашают в гости?

а. Воспитанных.

б. Богатых.

в. Никаких.

12. Что делать, если ты отправился в гости и вдруг тебя обрызгала грязью машина?

а. Бежать вслед за машиной и бросать в нее камни.

б. Вывернуть одежду наизнанку и в таком виде явиться в гости.

в. Постараться привести себя в порядок при помощи обыкновенной щетки.

13. Что можно подарить одноклассницам на 8 Марта?

а. Живых лягушек.
б. Цветы и конфеты.
в. Карикатуры, нарисованные на них.

14. Что можно подарить папе на день рождения?
а. Интересную книгу.
б. Свою зубную щетку.
в. Новую компьютерную игру.

15. Какие люди считаются самыми вежливыми?
а. Те, кто приходит вовремя.
б. Те, кто не вытирает руки о скатерть.
в. Те, кто не сразу съедает все угощение.

16. Что делать, если родители не пускают тебя на вечеринку?
а. Попытаться вежливо с ними договориться.
б. Поругаться с ними и уйти из дома.
в. Сделать вид, что ты согласен с ними, запереться в комнате и выбраться из окна по веревочной лестнице.

17. Что будет, если потушить свет над гостями и связать шнурки их ботинок в коридоре?
а. Они обидятся и останутся ночевать, а это принесет массу проблем.
б. Они обидятся и надают подзатыльников.
в. Придется самостоятельно распутывать шнурки под пристальными взорами гостей.

18. Сколько гостей лучше всего приглашать?
а. Не меньше восьмидесяти или ста человек.
б. Одного или двух вполне достаточно.
в. Нужно приглашать самых близких друзей, их количество – это далеко не самое важное.

19. Кто будет готовить угощение к праздничному столу?
а. Мама, бабушка или сестра.
б. На столе должен быть только один торт.
в. Лучше всего все приготовить самостоятельно.

20. Как украсить дом к Новому году?
а. Нарядить елку, развесить гирлянды в комнатах.
б. Повесить в гостиной пиратский флаг.
в. Вырастить во дворе много живых цветов.

21. Как красиво упаковать праздничный подарок?

а. В яркую упаковочную бумагу.

б. В старую мятую газету.

в. В сухие листья или траву.

22. Если ты пришел в гости рано, надо ли помогать хозяевам накрывать на стол?

а. Прежде нужно спросить у них, и если они согласятся, то необходимо помочь.

б. Помогать – это лишнее, лучше спокойно сесть и подкрепиться перед приходом остальных гостей.

в. Прежде нужно собрать себе домой немного вкусного – ведь потом угощения может не хватить.

23. Как развеселить гостей, если они почему-то загрустили?

а. Можно вспомнить несколько новых анекдотов.

б. Нужно кинуть в кого-нибудь пирожное – вот тут-то и начнется веселье.

в. Нужно нарисовать карикатуры на всех присутствующих.

24. Когда лучше всего ходить в гости?

а. Рано утром.

б. Поздно ночью.

в. Когда приглашают.

25. Что говорят хозяевам дома в первую очередь?

а. «Здравствуйте» или «привет».

б. Почему так долго не открывали?

в. А вот и я! Вы меня уже заждались?

26. Когда вежливые гости должны уходить домой?

а. Когда хозяева с ругательствами выставят их.

б. На следующее утро.

в. Как только увидят, что хозяева уже устали.

27. О чем лучше всего беседовать в гостях?

а. Нужно рассказывать неприличные анекдоты.

б. Пересказывать различные сплетни.

в. Беседовать о чем угодно, главное – чтобы всем было весело.

ЮМОРИСТИЧЕСКАЯ ИГРА-ВИКТОРИНА «ЗНАКОМСТВО»

Точно по такому же принципу можно составить вопросы на тему: «Знакомство».

1. Что делать мальчишке, чтобы познакомиться с симпатичной девочкой?
а. Толкнуть ее и обругать.
б. Пригласить на дискотеку.
в. Показать, какой он крутой.

2. Что лучше всего надеть девочке на первое свидание?
а. Мамино вечернее платье.
б. Купальник, шорты и соломенную шляпку.
в. Что-нибудь элегантное.

3. Куда лучше всего мальчику пригласить девочку на свидание?
а. В магазин.
б. В заброшенный сад.
в. В кино или на дискотеку.

4. Что мальчик должен подарить девочке во время свидания?
а. Цветы.
б. Рогатку.
в. Жвачку.

5. Какие комплименты обычно говорят девочкам?
а. Ну ты и корова!
б. Ты очень красивая.
в. Тебе надо срочно похудеть.

6. Что делать, если нет денег пригласить девочку в кафе?
а. Позвать ее к себе в гости.
б. Просто гулять по улице.
в. Попросить у нее взаймы.

7. Как девочке обратить на себя внимание мальчика?
а. Занять первое место на конкурсе красоты.
б. Купить себе гоночную машину.
в. Помочь ему решить контрольную по математике.

Разумеется, все вопросы и ответы – шуточные. Серьезно на них ответить нельзя, даже если очень стараться. Главное – весело и интересно провести время. Поэтому в игре нет победителей и побежденных. Удачного вам времяпрепровождения!

ГЛАВА 5. «БУМАЖНЫЕ» ИГРЫ

Существует масса забавных и развивающих детских игр на бумаге, которые могут быть интересны не только детям, но и взрослым. Главное достоинство таких игр – это их простота и общедоступность, так как, согласитесь, несколько листов бумаги и несколько карандашей или ручек доступны практически всегда – в любое время и в любом месте. Эти предметы словно по мановению волшебной палочки превращаются в источник всеобщего веселья и забавы.

ТАНЦЫ НА БУМАГЕ

Это очень веселая и забавная игра. Для ее проведения необходимо несколько пар, желательно – состоящих из мужчины и женщины или мальчика и девочки (игру можно проводить при наличии двух пар). Каждой паре дается большой лист бумаги (размером 1х1 м). Это может быть любая неплотная бумага или газета.

Под мелодичную музыку пара встает на бумагу и исполняет медленный танец на месте, стараясь чтобы ноги не попали на пол. Затем музыка обрывается – и бумага складывается вдвое, пара снова танцует, уже более плотно прижавшись друг к другу. Бумага складывается до тех пор, пока на ней можно будет устоять, исполняя танец, одному партнеру с партнершей на руках, причем так, чтобы не выйти за края бумаги (некоторые мужчины, чтобы выиграть, умудряются стоять на одной ноге, да еще и с партнершей на руках).

Выигрывает и получает приз пара, которая дольше всех остальных смогла продержаться на маленьком клочке бумаги.

«МУМИЯ ФАРАОНА»

Еще одна юмористическая игра, в которой используется бумага, причем… туалетная. Участники снова делятся на пары (для игры достаточно двух пар). В паре выбираются «мумия» и фараон.

Каждой паре выдается рулон туалетной бумаги. Включается быстрая музыка. И по сигналу «фараон» начинает обматывать «мумию» туалетной бумагой полностью, начиная с ног – и до головы, до тех пор, пока бумага не закончится. Каждый «фараон» должен постараться обмотать «мумию» как можно лучше, чтобы не было видно ни лица и никакой другой части туловища. Туалетная бумага довольно тонкая, поэтому в процессе обмотки может рваться, так что в игре есть свои сложности. Но веселья хватит всем.

Выигрывает парочка, которая быстрее закончит «обматывание мумии» бумагой и сделает это на все сто.

ЧЬИ ГУБЫ?

Известная всем веселая «свадебная игра для жениха» может доставить еще больше смеха, если несколько изменить ее.

Игру лучше проводить при большом скоплении народа, но в компании, где каждый достаточно хорошо знает друг друга (например, в коллективе). В игре участвуют равное число мальчиков и девочек.

Берется достаточно большой лист бумаги, на котором девочки за ширмой или в другой комнате «оставляют» отпечатки своих ярко накрашенных губ. Затем «заветный» лист выставляется напоказ мальчикам, и они должны отгадать, где чьи губы отпечатались. Мальчики, конечно же, посмотрят на девочек, которые вошли в комнату, и постараются определить по цвету их губ, где чей отпечаток, но все-таки им будет достаточно сложно сделать это.

Выигрывают мальчики, которые верно угадают каждый отпечаток губ. Но это не конец игры: девочки отдают свои губные помады мальчикам, которые уходят за ширму, красят губы и оставляют отпечатки на другом листе бумаги. Теперь задача девочек – угадать, чьи губы запечатлены на бумаге. Конечно, девочкам сложнее угадать «мужские губы», так как мальчики выйдут из-за ширмы со стертой губной помадой. Придется сравнивать отпечатки с «оригиналом», то есть обратить внимание на форму губ каждого мальчика.

Хотя и для мальчиков игру можно усложнить, если участницы поменяются губными помадами и перекрасят губы после того, как оставят свои следы на бумаге.

«ПЕРВАЯ БРАЧНАЯ НОЧЬ»

Это очень смешная игра, рассчитанная на подростков 13—15 лет. Инициатор (ведущий) игры предлагает кому-либо из присутствующих юношей проверить свою координацию. На листе бумаги ставятся пять точек, образующих квадрат с точкой внутри (напоминает почтовый конверт). Лист кладется на стол, напротив него ставится зеркало.

Игроку предлагается соединить все точки между собой, по возможности не отрывая карандаша от бумаги, причем глядя на отражение листа бумаги в зеркале, а не на нее саму. В процессе рисования игрок старается честно провести линии поровнее и при этом издает самые разнообразные звуки, вроде: «Не попал», «Черт, опять не попал», «Трудно, вспотел даже» и т. п.

Задача ведущего – записать все фразы, слова, предложения и звуки, которые издает игрок в процессе рисования, а по окончании игры прочитать их вслух под заголовком: «Как я провел брачную ночь?»

«ОБМАНЩИК»

Это забавная игра. Но организовать ее можно только один раз с одними и теми же людьми, либо при каждом новом случае придется менять вопросы.

Игра заключается в следующем: выбирается ведущий – «обманщик», который задает вопросы остальным. Каждый игрок, в свою очередь, записывает свои ответы на листе бумаги, пронумеровывая их по порядку. Затем, по окончании этих вопросов, «обманщик» по очереди задает совершенно другие, а игроки «подставляют» под них написанные ответы. Либо ведущий – «обманщик» – сам зачитывает эти ответы в том случае, когда игроки отдают ему свои подписанные (именами) листочки с ответами. Получается смешная путаница.

Вопросы «обманщика»:

1. Какое ваше любимое животное? (Как ласково вас называют родители?)

2. Какое ваше любимое блюдо (фрукты, овощи)? (Чем питаются ежики?)

3. Какое у вас хобби? (Что вас насильно заставляют делать дома?)

4. Какие культурные заведения вы любите посещать во время отдыха? (Куда вас «никаким арканом не затащишь?»)

5. В какой стране или зарубежном городе вы больше всего хотели бы побывать? (В каком месте вы будете скрываться от органов правосудия?)

6. Какие виды оружия вам известны (назовите несколько видов)? (Какие предметы вы обычно везете с собой в чемодане?)

7. Какие духи любит ваша мама? (Что вы пьете, когда нет водки под рукой?)

8. Какой предмет из домашнего обихода вам нужнее всего? (Чем вы обычно бросаетесь, когда в гневе?)

Вы можете сами придумать массу подобных вариантов вопросов.

«ПРИЛЕПИ НОС»

Для игры необходимо несколько листов ватмана с крупным примитивным изображением лица (мужского или женского) без носа. Листы развешиваются на одной стене на достаточном расстоянии друг от друга. Напротив них, на расстоянии 4—5 м, встают игроки. Они зрительно запоминают то место, где отсутствует нос. Игрокам завязывают глаза и дают по куску пластилина, из которого они должны вылепить нос (с закрытыми глазами). Затем участники игры должны дойти до стены с «портретами» и прилепить носы в соответствующие места.

Побеждает игрок, как можно точнее прилепивший нос.

ВЕСЕЛЫЕ БУКВЫ

Например, детям (да и взрослым) можно предложить такую развивающую интеллектуальную игру. Каждый участник берет себе по листку бумаги и карандашу (ручке) и разделяет свой лист на семь колонок (последняя колонка делается уже, чем все остальные). Наверху каждой колонки пишется ее название. Названия колонок следующие:

1) «Город»,
2) «Марка автомобиля»,
3) «Растение»,
4) «Животное»,
5) «Профессия»,
6) «Имя»,
7) «Набранные очки».

Когда все приготовите, можно начинать игру. Один из участников игры дает всем остальным некий сигнал и начинает проговаривать про себя по порядку русский алфавит (пропуская буквы "й", "ё", "ь", "ъ"), причем делать это он может в любом темпе или по ходу меняя темп проговаривания. По договоренности, другой участник в любой момент после сигнала может сказать ему «стоп».

Играющий, проговаривающий про себя алфавит, должен сказать, на какой букве он в этот момент остановился. Как только становится известна буква, все играющие должны как можно быстрее заполнить в своих листочках соответствующие колонки, написав в них слова, начинающиеся с этой буквы (например, была выбрана буква "с". Все ребята должны написать по одному названию города, животного, растения и т. д., начинающихся с буквы "с").

Как только кому-то удается это сделать, он говорит «Стоп»; все играющие должны отложить ручки в сторону и прекратить дальнейшее творчество. После каждого такого мини-тура производится подсчет очков: за каждый правильный ответ присуждается 10 очков; если же варианты ответа одинаковы у двоих или более игроков, присуждается 5 очков.

Полученные очки суммируются и записываются в соответствующую колонку. Игра повторяется до тех пор, пока не закончится место на листочке или по договоренности участников. Все очки суммируются, и набравший их больше – объявляется победителем. Нет нужды говорить о том, что в игру могут быть внесены изменения по поводу количества и названий рубрик, исходя из пожеланий и возможностей участников.

КАКОВ ВОПРОС – ТАКОВ ОТВЕТ

Весело и любопытно поиграть в следующую игру. Каждый берет лист бумаги и пишет сверху любой вопрос (например, «Что ты хочешь, чтобы тебе подарили на день рождения?»). Затем он аккуратно заворачивает лист бумаги на себя, чтобы не было видно вопроса, пишет на свернутой полоске первое слово вопроса, который был задан (в нашем примере это будет слово «Что?»), и передает листок по кругу следующему игроку, а сам в свою очередь получает такой же листок от соседа. Каждый из играющих должен, не подглядывая в заданный вопрос, ответить на него односложно или небольшой фразой, исходя из смысла первого написанного слова вопроса.

Ответ пишется рядом со словом вопроса, заворачивается от посторонних глаз – и участник пишет новый вопрос, заворачивает лист, и т. д., то есть все повторяется сначала. Когда бумага заканчивается и заворачивать ее уже некуда, игра прекращается. В торжественной обстановке листы поочередно разворачиваются и под общий смех зачитываются вопросы, а главное, ответы на них. В этой игре нет ни выигравших, ни проигравших, зато на некоторое время веселье в компании обеспечено.

Есть несколько иной вариант этой игры. Смысл действа заключается в коллективном написании волшебной сказки. Берется лист бумаги, и каждый из участников пишет по одному предложению, тем самым внося свое творческое начало в сочинение сказки. Затем лист заворачивается – и уже другой играющий пишет продолжение, не зная начала. Это сочинительство может растянутся и на несколько листов, пока не надоест. Затем получившееся сочинение публично озвучивают и, если необходимо, опубликовывают.

С таким же успехом можно организовать цех художников-сюрреалистов, когда каждый из участников будет рисовать фрагмент того предмета, который было решено нарисовать. Здесь необходим творческий подход по регулированию толщины загибаемой полоски и величине самого листа. Как знать, может быть, именно ваши работы войдут в золотой фонд постмодернистского искусства.

ВОТ ЭТО НОМЕР!

Очень рекомендуем поиграть в следующую игру. Она будет интересна не только детям, но и взрослым, особенно если они уже некоторое время находятся за праздничным столом и не тратят за ним зря время. Возьмите 11 листов бумаги размером примерно с тетрадный. На каждом из них крупно напишите порядковый номер с 2 до 12.

Эти листы раскладываются на полу недалеко друг от друга номерами вверх и в произвольном порядке. Выбираются ведущий и пара игроков (для взрослых желательно разнополых, для детей не имеет значения). Ведущий бросает два игральных кубика, сумма очков, выпавших на кубиках, соответствует листку с соответствующим номером.

Ведущий командует: «Первый игрок, правую ногу на лист номер такой-то», и этот игрок должен свою правую ногу поставить на этот листок, не сдвигая его с места. Ведущий снова бросает кубики, смотрит на выпавшие очки и командует: «Второй игрок, правую ногу на такой-то номер» – и второй игрок подчиняется команде.

Далее следуют поочередно левые ноги игроков, затем их правые и левые руки. Затем все повторяется сначала, и игроки теперь должны просто менять свои позиции, руководствуясь указаниями ведущего и не изменяя при этом положения своих других конечностей, не сдвигая с места разложенных листов бумаги.

Под общий смех, советы и помощь окружающих двое принимают разные позы, запутываясь все больше и больше в своих и чужих конечностях. Главная задача игры – как можно дольше сохранять устойчивое положение и не потерять равновесия. Эта своеобразная игра способна надолго развеять скуку в вашей компании.

БАЛДА

Перейдем теперь к более безобидным играм. На листке бумаги рисуется квадрат и разбивается на 7 строк и 7 столбцов.

Таким образом, получается сетка, разбитая на 49 одинаковых клеточек. Посередине по горизонтали пишется какое-нибудь слово из 7 букв. Задача каждого играющего состоит в том, чтобы дописать какую-либо букву в любую клетку поля, чтобы получить новое слово максимальной длины.

Слова могут менять направление, но не могут дважды использовать одну и ту же букву (то есть одну и ту же клетку с буквой) и идти по диагонали. Получившиеся слова выписываются в стороне и не могут повторяться.

Игра заканчивается, когда все клетки на поле будут заполнены или пока сами игроки не пожелают прекратить ее. Подсчитывается общее число букв, которые находятся в словах, составленных каждым из игроков. Выигрывает тот, у кого сумма окажется больше. Обычно в эту игру очень часто играют студенты на скучных лекциях.

БАЛДА II

Для этой игры требуются бумага и ручка, причем обзавестись этими предметами нужно всем участникам игры. Один игрок называет любую букву, а остальные по очереди должны добавить еще одну букву. В результате получается какое-то слово. Но условия игры таковы, что игрок, который называет последнюю букву до целого слова, должен пропустить следующий ход. Поэтому игроки должны стараться по возможности назвать другие буквы, чтобы слово оказалось самым фантастическим.

ВИСЕЛИЦА

На бумаге можно устроить своеобразное «поле чудес», только не с раздачей призов, а с виртуальной смертью проигравшего. Один из игроков загадывает какое-либо слово и рисует на бумаге пустые квадраты числом, равным числу букв загаданного слова, как в «Поле чудес». Другой же игрок должен разгадать это слово. Он называет какую-нибудь букву, и если эта буква присутствует в загаданном слове, значит загадавший «открывает» ее тому, кто отгадывает, и пишет ее в соответствующем квадрате. Если он не угадал букву, загадавший начинает рисовать виселицу. За каждую неправильно названную букву загадавший прибавляет по одному элементу виселицы в свой рисунок.

Сначала он рисует вертикальную черту, затем – горизонтальную, далее спускает с горизонтальной черты «веревочку», потом пририсовывает петлю, далее в петле появляется чья-то голова, потом – туловище, руки, ноги. В завершение всей живописной композиции внизу для забавы пририсовывается маленький костерок инквизиции. Если до того, как игрок сумел отгадать загаданное слово, его «повесили», следовательно он проиграл. Количество элементов виселицы может устанавливаться игроками самостоятельно, в зависимости от их художественной фантазии и способности угадывать слова.

ТАНКИ

Понадобится лист бумаги размером примерно с тетрадный разворот, но без клеточек и линий (так как с этими клеточками и линиями игра значительно упрощается). Лучше всего взять стандартный листок формата А4 и аккуратно свернуть его пополам. Одна половина листа принадлежит одному игроку, другая – напарнику.

Каждый из игроков на своей половине листа рисует заранее оговоренное количество танков (желательно также договориться об их размерах) и штаб. Далее ходящий игрок рисует шариковой ручкой на своей половине поля жирное темное пятно, накладывает свою половину листа по сгибу на половину листа противника и отпечатывает свое пятно на половине листа противника.

Если отпечаток «попал» в какой-либо танк противника, он считается уничтоженным и зачеркивается. Затем делает ход другой участник игры. Выигрывает тот, кто первым сумеет поразить все танки противника и его штаб (штаб атакуется в последнюю очередь, когда охранять его уже некому).

ДВАДЦАТЬ ПЯТЬ

Игра для одиночек. На листе бумаги в клетку рисуется квадрат 5х5 клеток. В левом верхнем углу квадрата ставится цифра 1, а далее все клетки квадрата начинают заполняться по порядку цифрами в соответствии с ходами шахматного коня, то есть буквой "Г" в любом направлении, не выходя за пределы квадрата. Задача игры – заполнить цифрами все клетки квадрата в соответствии с ходами шахматного коня.

На первый взгляд, сделать это просто, особенно на поле 5 на 5 клеток, но чем больше поле, тем сложнее выполнить эту задачу, поэтому игра требует внимания, памяти и, конечно же, подключения логического мышления.

ТОЧКИ

Точки – вариант известной китайской игры го. Для нее необходим лист бумаги в клеточку. Играют двое; желательно, чтобы у них были ручки разных цветов. Смысл игры в следующем: каждый игрок поочередно ставит точку в любой части листа (точки необходимо ставить в местах пересечения линий разметки тетрадного листа). Цель игры – окружить своими точками точки противника так, чтобы через свои точки можно было провести непрерывную сплошную линию. Выигрывает тот, кто в итоге сумеет «захватить» больше точек оппонента.

МОРСКОЙ БОЙ

Все участники делятся на пары. Каждый берет себе листок бумаги и карандаш. На листе бумаги надо нарисовать два квадрата 10х10, то есть стоклеточные поля. Левое поле – это флотилия, которая принадлежит игроку. Флотилия состоит из десяти кораблей. Корабли не соприкасаются друг с другом. По верхним клеткам квадрата расставляются несколько букв по алфавиту. По горизонтали с левой стороны нужно поставить цифры от 1 до 10. Второй квадрат обозначает флотилию соперника. Этот квадрат до начала игры остается пустым.

Задача каждого участника игры – уничтожить корабли своего соперника. Сначала «стреляет» первый по жребию. Это значит, что он называет координаты корабля, в который предполагается попасть. Например, В-4. Если игрок угадал месторасположение корабля, следовательно второй участник должен вычеркнуть «погибший» корабль. После этого «выстрел» делает противник.

Если удар неточный, то есть в названных координатах нет корабля, выходит, этот ход сделан впустую. Иногда может быть, что задет только краешек корабля. Ведь иногда корабль может занимать не одну, а несколько клеточек. «Раненый» корабль можно убить только в случае, если все клеточки окажутся зачеркнутыми.

Победителем становится тот, кто первым уничтожил всю флотилию противника. После этого игру можно возобновить. Пустой квадрат нужен для того, чтобы на нем отмечать свои выстрелы. Ведь стрелять два раза по одной и той же клетке ни к чему.

ПРОСТЫЕ И СЛОЖНЫЕ ФРАЗЫ

В начале игры выбирается ведущий. Он называет какое-то слово. А остальные должны разобрать это слово на буквы и придумать предложение, в котором слова начинались бы на все буквы, имеющиеся в этом слове. Например, ведущий называет слово: «Конфета». Можно придумать такое предложение: «Какая-то обычная тайна напоминает ему английский фонарь». Предложения каждого участника оцениваются ведущим определенным количеством очков. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше очков.

СВОБОДНЫЕ АССОЦИАЦИИ

В начале игры выбирается ведущий. Все остальные берут бумагу и карандаши или ручки. Ведущий называет какое-то слово. Ребята должны написать длинный ряд слов, которые ассоциируются у них со словом, названным ведущим. После этого все поочередно читают свои слова. Например, ведущий называет слово «котенок». Участники игры могут написать такие слова, как «шерстка, колбаса, веселый, пушистый, маленький, толстый, полосатый, царапается, мыши, игрушки, мурлыкает» и т. д. Как только все игроки прочитают свои слова, ведущий дает другую команду: из написанных слов нужно составить рассказ. Например, про котенка можно написать такой рассказ:

«В доме появился маленький котенок. Он пушистый, полосатый. Сначала он был совсем крошечный, потом подрос, стал толстый, веселый. Котенок очень любит колбасу. После того как он как следует перекусит, он долго вылизывает свою блестящую шерстку. Котенок подрос и стал сильно царапаться. Он очень любит спать у кого-то на коленях. Когда его гладят, он тихонько мурлыкает, поет свою веселую песенку».

Каждый должен прочитать свой рассказ вслух. Ведущий оценивает рассказы всех игроков в баллах. После этого он называет другое слово, и игра продолжается. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше баллов.

ГЛАВА 6. ИГРЫ-МАСКАРАДЫ

ЗМЕИНЫЙ ХВОСТИК

Вам потребуется маска, изображающая голову змеи, а также обычная детская дудочка, которая будет приводить змею в движение. Змеиная маска нужна для того, чтобы детям было легче вжиться в роль змеи и ее хвостика.

Игроки образуют широкий круг, чтобы расстояние между стоящими было не менее 3—4 шагов. Затем, с помощью считалочки выбирают игроков на роль змеи и музыканта.

Дудочка нам песню спела,
Но закончить не успела,
Указала на ребят,
Что по кругу в ряд стоят.
Этот будет нотой «ля».
Ну, а этот вот «змея».
Музыкантом станет он,
А вот этот выйдет вон.

«Музыкант» и «змея» встают в центр круга. «Музыкант» начинает играть, а «змея» движется по кругу, приговаривая:

– Я змея могучая, я змея колючая, хочешь стать моим хвостиком?

Тот, возле кого «змея» остановилась на последней фразе, отвечает:

– Конечно, хочу.

После этого «змея» встает, широко расставив ноги, а этот игрок должен проползти под ее ногами и, встав сзади, ухватиться за талию «змеи». В это время «музыкант» в течение нескольких секунд продолжает играть на дудочке, а затем перестает. Если игрок не успевает проползти и прицепиться к «змее», то он выбывает из игры. Каждый следующий из ребят должен проползать под ногами всех игроков, изображающих змеиный хвостик; естественно, что время игры музыканта с каждым разом немного увеличивается. Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не окажутся в хвосте «змеи».

ВЕСЕЛАЯ МАСКА

Для этой игры требуется столько масок, сколько ребят участвует в игре. Маски можно изготовить самостоятельно из картона, а затем расписать их гуашью. Каждый игрок выбирает одну маску и пытается перевоплотиться в образ данного персонажа. Разобрав все маски, ребята тянут жребий и выясняют последовательность перевоплощения.

Например, первый игрок выбрал маску обезьяны. В этом случае ему предстоит изобразить данное животное как можно правдоподобнее. Он может подражать действиям обезьяны в клетке, в настоящей среде обитания и т. д. Победителем станет игрок, правдоподобнее и интереснее сумевший вжиться в образ выбранного им персонажа или животного.

«ЧТО СДЕЛАТЬ ЭТОЙ МАСКЕ?»

С помощью жребия или считалочки выбираются игроки на роли короля и ведущего, остальные выполняют роли подданных. «Королю» надевают корону и помещают на возвышение, спиной к игрокам. В процессе всей игры «король» сидит спиной к публике – это нужно для того, чтобы он не знал, кто из «подданных» какую маску выбрал. «Подданные» надевают маски. Затем ведущий вызывает одного из игроков, подводит его к «королю» и спрашивает:

– Ваше величество, что сделать этой «маске»?

«Король» дает «маске» любое задание (желательно, чтобы оно было веселым и интересным). Например: он велит изобразить, что сделает «маска» (т. е. настоящий персонаж) в случае пожара, спеть песенку, постоять на голове, попрыгать на одной ноге и прочее. Чем интереснее будут задания, тем веселее игра.

В ходе игры «королю» несколько раз подсовывают одних и тех же игроков, но в разных масках. Это нужно для того, чтобы сбить «короля» с толку. По окончании игры все снимают маски, и «король» должен сказать, какая маска и кому из игроков принадлежала. Тот, кто дважды или более выполнял задания короля, но не был узнан, и становится «королем» в следующей игре.

КТО ПОД МАСКОЙ?

Играющие выбирают «угадайку», то есть того, кто будет отгадывать обладателей масок, и на некоторое время удаляют его из комнаты. Затем все игроки выбирают маски и обмениваются обувью, бантами и прочим, чтобы по этим предметам «угадайка» не смог определить, кто спрятан под маской.

Игроки надевают маски и садятся по кругу, затем входит «угадайка». Его задача: проходя по кругу, называть каждого, кто, по его мнению, скрывается под той или иной маской. Те, кого он угадал, снимают маски, а «угадайка» выходит. Те же, кто угадан не был, опять обмениваются масками и одеждой. «Угадайка» еще раз проходит по кругу и пытается определить, кто спрятан под маской. Ребята, уже выбывшие из игры, ни в коем случае не должны ему подсказывать.

В итоге, когда неузнанной останется одна маска, игра начинается сначала, но роль «угадайки» выполняет игрок, продержавшийся дольше всех. Если же узнаны были все игроки, «угадайка» выбирается по жребию. Задачи игроков с каждым очередным туром усложняются, так как угадывать их становится проще. Чтобы как-то усложнить задачу «угадайке», игроки могут надевать головные уборы, скрывающие их волосы, а также накрываться полотном, прячущим их фигуры и одеяния.

МАСКАРАД

В этой игре, как и в предыдущей, ведущий на некоторое время удаляется из помещения. Игроки надевают маски и рассаживаются в ряд. А чтобы одежда не подсказала ведущему, кто скрывается за той или иной маской, необходимо всем накрыться тканью.

После всевозможных приготовлений ведущий входит. Его задача – угадать, кто из игроков и за какой маской скрывается. А так как сделать это непросто, он задает всем наводящие вопросы, на которые «маска» может дать только положительный или отрицательный ответ (кивок головой).

Если «маска» угадана, она покидает свое место, а игра продолжается до тех пор, пока не будут угаданы обладатели всех масок. Если какого-то игрока ведущему долгое время не удается угадать, он пропускает его и продолжает отгадывать остальных, а затем возвращается к неузнанным.

ВИХРЬ КРАСОК

Эта игра не только поднимет настроение, но и поможет развить у детей художественные навыки и воображение. Дети смогут воплотить все свои фантазии и создать самую веселую и необычную маску. Этот конкурс немного напоминает состязание на лучшее произведение искусства.

Потребуются гуашевые краски, несколько мягких кисточек, картон, ножницы и всевозможные аксессуары: бантики, заколки, парики, клипсы. Все играющие должны разделиться на пары и за определенное время создать на лице своего партнера загадочную, необычную или фантастическую маску. Когда маска на лице одного из партнеров будет создана, ребята обмениваются ролями.

Рисовать на лице можно все что угодно: букеты цветов, сплетающихся между собой, морды зверей, силуэты птиц, абстрактные композиции – все, что на взгляд ребенка является красивым и подходящим для маскарада. Можно попытаться воссоздать образ одного из сказочных персонажей или героев фильма, например – лицо Мальвины: длинные ресницы, голубоватый оттенок лица и парик, или же страшное выражение лица Кощея Бессмертного.

Для достижения своей цели дети используют всевозможные аксессуары и вещи: шляпки, одежду и прочее. В игре учитывается не только фантазия ребенка, но и оригинальность исполнения маски. За самую лучшую маску ее исполнитель получает приз. Это может быть настоящая новогодняя маска или художественный набор для дальнейших творений.

КОШКИ-МЫШКИ

Понадобятся две маски, одна кошки, другая мышки. Считалочкой выбирается «кошка».

"Мыши пели у ворот:
Выходи, проворный кот.
Мы тебя сейчас поймаем
И все вместе закусаем.
Как ни странно, из окошка
На мышей глядела кошка".

Игроку, выполняющему роль кошки, надевают соответствующую маску, а маску мышки надевает один из играющих. По команде ведущего «кошка» начинает догонять «мышку», которая бегает вокруг остальных игроков и прячется за их спины. Во время игры маска мышки передается от одного игрока другому, за которым и бросается вдогонку «кошка». В том случае, если «кошке» удается поймать «мышку», они обмениваются масками – и игра продолжается.

КТО ГОВОРИТ?

Потребуется несколько масок сказочных персонажей. Они станут призами для тех, кто угадает: «кто говорит?». Игроки рассаживаются полукругом, а в центре садится ведущий. Перед ведущим в перевернутом состоянии лежат маски (в том порядке, в каком он о них рассказывает).

Ведущий зачитывает небольшие реплики или рассказики, а игроки должны угадать, кто из сказочных персонажей мог бы произнести подобную речь. Эти рассказы можно оформить в виде маленьких телеграмм, присланных героями разных сказок детям, но не имеющих подписи и обратного адреса. Приведем примеры рассказов и телеграмм.

РАССКАЗЫ:

1. Я недавно поутру вышел прогуляться, повстречалось мне в лесу разное зверье: волки и медведи, серые, ушастые и даже зубастые. Всем им я поулыбался, рад, что целеньким остался. Прокатиться решил дальше, да наткнулся в сем лесу на красавицу лису… (Маска колобка)

2. Ростом я, увы, не вышла: меньше кошки, меньше мышки, не могу поднять и шишки. Говорят, что мне бы надо жить в дупле у шелкопряда. Все мои друзья-букашки мне, конечно, по душе, но хотелось повстречать бы тех, кто чуть подрос уже. (Маска Дюймовочки)

3. Я красива, спору нет: затмеваю целый свет. Даже солнышку опять этот факт пришлось признать. У меня нарядов много, но любимее всего для меня одна вещичка, что дороже хоть чего. Эта маленькая штучка каждый день мне говорит, что на этом белом свете меня вряд ли кто затмит. (Маска мачехи спящей красавицы)

ТЕЛЕГРАММЫ:

1. Я учиться не люблю, не люблю науки. Я от этой ерунды умереть готов от скуки. Мне гораздо веселее прыгать, бегать и скакать, и еще куда-нибудь длинный носик свой совать. Кто согласен с моей речью, с теми жду я очень встречи. (Маска Буратино)

2. Прилететь хотел к вам в гости, даже игры вам припас, но объелся я варенья на мальчишкин день рожденья. Накормил меня Малыш пряниками вкусными, пирогами с вишней сладкой и еще с капустою. Так что шлю свои приветы, поздравленья и букеты. (Маска Карлсона)

3. Все меня, увы, боятся, говорят, что слишком зол. Обвиняют в преступленьях, всевозможных похищеньях, называют костью старой или просто стариком. Я ж совсем не виноват, что немного тонковат, что просвечивают кости… Вы уж приходите в гости. (Маска Кощея Бессмертного)

ВЕСЕЛЫЙ КЛОУН

Для этой игры нужны маска клоуна и различные предметы, используемые для показа шуточных номеров: шары, листки бумаги, ножницы, платочки, кегли и т. д. Играющие тянут карточки с номерами и определяют последовательность выступлений. Задача каждого игрока: надев маску, разыграть перед остальными цирковое представление, то есть предложить клоунский номер. При желании игроки могут объединяться и показывать номера вдвоем. В таком случае для игры понадобятся не одна, а две маски.

Победителем в конкурсе считаются участник или пара, предложившие наиболее веселый цирковой номер. Данную игру можно организовать и между командами. В таком случае каждая команда получает по нескольку масок (маски клоуна и некоторых животных) и какое-то время готовится к выступлению.

Каждая команда показывает свой вариант циркового представления, в котором обязательно должны участвовать все игроки (они могут играть роли дрессированых собачек, мартышек, кошечек и прочих зверюшек). После просмотра выбирается самый лучший номер, его участники получают подарок, в данном случае это может быть какая-либо сладость.

«Я – ПРЕЗИДЕНТ»

Понадобится одна маска, желательно с изображением лица одного из политиков или президента. Участники должны поочередно облачаться в эту маску и пытаться представлять, что они сделают, если станут президентом. Надев маску, игрок встает на возвышение (выполняющее роль трибуны) и сообщает своему «народу» (в данном случае его роль играют остальные игроки), что он намерен предпринять для улучшения их жизни: какие законы издать, какие постановления ввести и т. д. «Народ» имеет право задавать президенту каверзные вопросы.

Победителем в конкурсе считается тот игрок, который наиболее правдиво изобразит «президента» и сможет ответить на все каверзные вопросы своего «народа». Победителю игроки почетно вручают приз: изготовленный из пластилина памятник в честь президента или что-то еще. Изготовление этого памятника также можно превратить в игру, например на лучшее скульптурное творение.

ПЕТУШИНЫЙ БОЙ

Для данной игры потребуются две петушиные маски, желательно отличающиеся друг от друга. Играющие делятся на пары. Каждая пара поочередно надевает петушиные маски и вступает в петушиный бой. Играющие должны встать друг против друга и взяться обеими руками за ногу. По сигналу ведущего, стоя на одной ноге, «петухи» должны постараться лишить друг друга равновесия (для этого надо, прыгая на одной ноге, толкать своего соперника) и заставить встать на обе ноги. Тот, кто не сможет устоять на одной ноге, считается проигравшим. Игра продолжается до тех пор, пока все пары не поучаствуют в боях.

После боев можно провести суперигру среди победителей. Для усложнения задания ребятам завязывают глаза или надевают маски, не имеющие прорезей для глаз. В таком состоянии они должны лишить своего соперника равновесия. Суперигра продолжается до тех пор, пока победителем не останется один игрок.

С каждым разом условия можно усложнять. Например, предложить участникам толкать друг друга только спиной. Нарушивший правила выбывает из игры. Победителю вручают приз. Это могут быть леденцы «петушки», которыми он вправе поделиться со своими друзьями.

«СОБЕРИ МАСКУ»

Эту игру можно организовать как среди команд, так и среди небольших групп по 3—4 человека и даже среди отдельных игроков. Понадобятся несколько картонных масок, которые необходимо разрезать на несколько частей наподобие мозаики. Каждому игроку предлагается одна такая маска, которую он должен собрать быстрее остальных игроков.

Если игра идет среди нескольких групп или команд, им выдают по нескольку разрезанных масок, перепутанных между собой. Задача команд – как можно быстрее собрать все маски и угадать, кому они принадлежат. А чтобы задание не было слишком легким, предлагаемые маски должны быть как можно более схожими и разрезанными на одинаковые кусочки, что затруднит их сборку и сделает игру интереснее и веселее.

ТАНЕЦ С МАСКОЙ

Для игры нужна музыка. Потребуется всего одна маска, которую игроки будут передавать друг другу. Необходимо, чтобы в игре участвовало нечетное число ребят, это необходимо для того, чтобы у одного из игроков не было пары.

Все распределяются по парам – и с первыми звуками музыки начинают танцевать. Игрок без пары облачается в маску и начинает двигаться по кругу в поисках своей пары. Наметив себе кого-то, он передает маску в руки того, чью пару он разбивает, и начинает танцевать с выбранным игроком.

Оставшийся без пары игрок должен как можно быстрее найти себе пару, до тех пор, пока не замолчала музыка. Если он не успевает этого сделать, то считается проигравшим и выбывает на некоторое время из игры. Музыку необходимо выключать через разное время, например через 1 минуту, затем через 2 минуты, чтобы играющие не знали, в какой момент музыка прекратится. Это заставит игроков быть более подвижными и сделает игру менее предсказуемой.

ОТЫСКАТЬ МАСКУ

Все играющие надевают маски; желательно, чтобы последние не повторялись, а были разными. Ведущий зачитывает описание одной из масок. Задача данной маски – узнать себя быстрее, чем это сделают другие игроки, и занять место возле ведущего. Если маска не успевает оказаться возле ведущего, и кто-то из игроков касается ее и говорит «Я нашел маску», то данный персонаж считается проигравшим и выбывает из игры. Игра продолжается до тех пор, пока не останется всего один игрок.

Описание масок может быть таким:

1. Эта маска весела, улыбается всегда. У маски очень красный нос, рот до самых до ушей, хоть завязочки пришей. Если маска улыбнется, каждый в зале засмеется. (Маска клоуна)

2. Эта маска очень хитрая, говорят, хитрее всех. Обманула очень многих, но успеет еще тех, кто присутствует вокруг, это самый хитрый друг. (Маска лисы)

3. Эта маска проживает не в болоте, не в лесу, не у бабки на носу. А живет она в бутылках, в самом бурном в мире море, иногда и на просторе. Ее любят Алладины, обожают все вокруг, для кого-то она просто самый-самый лучший друг. (Маска джинна)

КТО ТВОЙ ДРУГ?

Ведущий выбирает двух игроков из разных команд и ставит их спиной друг к другу, а затем надевает на каждого маску (игроки не должны видеть, какую маску надел их соперник). Задача игроков: задавая «маске-сопернику» наводящие вопросы, угадать, какая маска надета на стоящем рядом игроке. На задаваемые вопросы «маска» может отвечать только положительно или отрицательно.

Игра продолжается до тех пор, пока одна из «масок» не будет угадана. Вопросы «маски» задают друг другу поочередно. Если игрок повторяет вопрос, заданный ему соперником, он считается проигравшим. Побеждает в игре та команда, которая угадает больше масок своих соперников.

ИВАН-ЦАРЕВИЧ

Вам потребуется маска царевича (без прорезей для глаз) и лук со стрелами-присосками. Игроки каждой команды поочередно надевают данную маску и стреляют в располагающуюся на стене мишень. Задача игроков: не видя мишени, попасть в центр. Когда все игроки сделают по выстрелу, подсчитывается количество набранных командой очков и выявляется победитель.

Если выпущенная стрела попадает не в мишень, а в стену, игроку дается еще одна возможность выстрелить. Если же со второго выстрела игрок опять не попадает по мишени, то у команды вычитаются 5 набранных очков.

Чтобы игра была как можно более интересной, в центр мишени можно поместить картонное изображение лягушки. Если кому-то из игроков удается попасть в это изображение, команда получает не только 10 очков, но и имеет возможность сделать дополнительный выстрел.

МЕТКИЙ ФУТБОЛИСТ

Эту игру лучше всего проводить на школьной или спортивной площадке, на обычной поляне, чтобы ненароком не разбить какое-либо окно. Требуются одна маска футболиста без прорезей для глаз и волейбольный мяч. Каждый игрок поочередно надевает маску, делает круг вокруг того места, где по его мнению должен располагаться мяч, а потом ударяет по мячу ногой.

Задача игрока: не видя мяча, попасть по нему ногой с первого раза. А чтобы очко было засчитано, достаточно просто сдвинуть мяч с прежнего места, то есть задеть его ногой.

Если игроку не удается сдвинуть мяч с места, он до следующей игры выбывает из состава команды. Игра же продолжается до тех пор, пока какая-либо команда не потеряет подобным образом всех своих игроков. Побеждает команда, на чьем счету будет больше «забитых голов» (набранных очков).

ЗВОНОК

Ведущий объявляет, что будильник заведен на несколько минут, но не уточняет, на сколько. Игрокам за это время с помощью кисти, красок и зеркала надо создать на своем лице выражение одного из персонажей фильма или сказки. Как только зазвонит будильник, все игроки прекращают гримироваться и просят ведущего отгадать, что за маска изображена на их лице.

Проигравшим в данном конкурсе считается тот, чью маску ведущий не узнает, окажутся в затруднении и игроки. Естественно, что во время нанесения грима игроки не должны беседовать между собой и сообщать окружающим, что за маску они изображают, а ведущему лучше удалиться на некоторое время из помещения.

МАСКА-СЮРПРИЗ

Ведущий дает всем воздушные шары, внутри которых находятся свернутые листочки с записями имен сказочных персонажей. Задача игроков – любым способом прихлопнуть шарик и прочесть запись на листочке. Когда игрок умудрится прочитать надпись, ему необходимо разыграть шуточный номер в образе этого персонажа, но надев маску любого другого, чтобы остальным ребятам было не так легко догадаться, кого же он изображает. Задача остальных игроков – определить, какую же маску на самом деле изображает данный участник игры.

В этой игре выигрывает тот, кто правдоподобнее и интереснее сможет вжиться в роль своей маски и кого ребята не смогут угадать. Победители игры получают в подарок маску, которую они пытались разыграть.

ЛОВЛЯ «ОБЕЗЬЯН»

Играют на спортплощадке. Ребята делятся на две группы – «обезьян» и «ловцов». «Обезьяны» надевают маски, а «ловцы» завязывают на голове платки. «Обезьяны» размещаются на одной стороне площадки, на которой располагаются гимнастические скамейки. Напротив – «ловцы».

Задача «обезьян» – подражать всему, что они видят.

Пользуясь этим, «ловцы» пытаются заманить «обезьян» на середину площадки и поймать их. Перед игрой «ловцы» договариваются между собой, какие движения они будут делать, а затем выходят на середину площадки и показывают их. Когда «ловцы» удалятся на противоположную сторону площадки, «обезьяны» слезают с деревьев (гимнастических скамеек) и приближаются к тому месту, где до этого были «ловцы», а затем повторяют их движения. После команды ведущего «обезьяны» бегут к деревьям и влезают на них. «Ловцы» пытаются поймать тех, кто не успел забраться на свое дерево, и уводят пойманных к себе. Так повторяется несколько раз, а затем дети меняются ролями. Выигрывает команда, сумевшая поймать больше «обезьян». Победители получают бананы или маски обезьян (трофеи).

НЕ ПРОВОРОНЬ

Играющие надевают маски и располагаются по всей площадке вокруг ведущего, держащего в руках волейбольный мяч. Он ходит вокруг ребят, которые тоже не стоят на месте. Назвав какую-либо маску, ведущий подбрасывает мяч в воздух, а названная «маска» должна поймать его. Если «маска» не успевает поймать свой мяч, она становится ведущим, обмениваясь с ним масками. Маска ведущего может изображать, например, короля или Гулливера.

Эту же игру можно организовать немного иначе. Ребята располагаются по кругу, а ведущий встает в центре с мячом в руках. Называв одну из масок, он подбрасывает мяч в воздух. Тот, чья маска была названа, должен поймать мяч и сразу же подбросить его вверх, назвав какую-либо другую маску. Если мяч падает на землю, «маски» должны мгновенно разбежаться по площадке. Тот, кто бросал мяч, берет его в руки и кричит: «Стоп». Все маски должны замереть на месте. Тот, в кого ведущий попадет, и занимает его место.

«СОВУШКА-СОВА»

Все играющие надевают маски различных жуков и бабочек и располагаются по площадке. Водящий, которого выбирают с помощью считалочки, надевает маску совы и садится в гнездо (на лавочке). Ведущий дает команду: «Утро» – и все дети начинают двигаться по площадке, изображая полет или движение своей маски (полет бабочки, стрекозы). После слова ведущего «Ночь» все участники останавливаются и замирают на месте. «Совушка» выходит из гнезда и прохаживается между насекомыми. Того, кто пошевелится, она уводит в свое гнездо.

Так продолжается несколько раз, а затем выбирают новую «сову» – с помощью считалочки или же отдают эту роль тому, кого «сова» первым уведет в свое гнездо.

ЧЕРНЫЙ КОТ

Черной ночью бродят тени.
Это кошечки опять
Вышли вечером гулять.
Темной ночью черный кот
Тоже погулять пойдет.
Ох, какая темнота,
Отыщи-ка мне кота.

Ведущий зачитывает этот стишок, а играющие стоят по кругу.

На последних строчках дети поворачиваются спиной к центру круга. В это время ведущий надевает на одного из игроков маску кота и прячет его за креслом так, чтобы видна была только его маска. По сигналу ведущего играющие поворачиваются лицом в круг и смотрят, кто отсутствует. Если они затрудняются ответить, кто спрятался за маской, то произносят:

Черный кот, черный кот,
Мы кричим, а он поет.

После этих слов «кот» произносит какое-либо слово, и игроки продолжают угадывать, чей же это голос. Когда обладателя маски угадают, он снимает маску и возвращает ее ведущему, и игра продолжается.

Если играющих очень много, «котов» может быть несколько. При небольшом числе ребят эта игра не слишком интересна, так как им не составит труда запомнить всех присутствующих. Намного интереснее, если большинство игроков познакомятся только перед началом игры.

СЛЕПОЙ «СТРАННИК»

С помощью считалочки выбирается ведущий, то есть «слепой». Ему надевают маску старика, не имеющую отверстий для глаз. Намечают, кто будет его «сыном». Остальные игроки – путники, располагаются по кругу возле него. После слов ведущего:

Старый странник, слепой странник,
Из него плохой охранник.
Он по городу идет, никак сына не найдет.

Все дети замирают на месте, а «странник» начинает подходить к каждому и старается угадать, кто из игроков стоит сейчас перед ним. Тот, кто является его «сыном», в случае угадывания будет «странником» в следующем туре. Игра продолжается до тех пор, пока «странник» не найдет своего «сына». Чтобы усложнить задачу «странника», на всех игроков можно надеть маски, в таком случае он должен будет искать не «сына», а угадывать, что за маска стоит перед ним.

Эту же игру можно немного изменить. Например, дайте в руки «сыну» колокольчик и попросите «странника» поймать его. В этом случае игра будет напоминать жмурки. Если играющих много, то и «сыновей» может быть двое или трое.

«КУКЛЫ» И «ДОМОВОЙ»

С помощью считалочки выбирается кукольник, его сын и домовой, все остальные считаются куклами. Игроки-"куклы" надевают маски и усаживаются в очерченном на земле круге.

– Ну, «сынок», я пойду на работу, а ты дома сиди да приглядывай за «домовым», чтобы он мои маски не попортил, – произносит «кукольник» и удаляется.

«Сын» усаживается поблизости и следит за «домовым».

«Домовой» делает вид, что увидел что-то любопытное. И вдруг говорит:

– Хи-хи, ха-ха, куры дразнят петуха.

«Сын» отвечает:

– Побегу посмотрю, как они его дразнят!

Он уходит. «Домовой» подходит к кругу и начинает осматривать «кукол», а затем меняет на них маски и переставляет их местами. Задача «домового» – перепутать «кукол» так, чтобы «кукольник» не смог восстановить прежний порядок.

– Ха, ха, ха, подразню я петуха, – изображает он «кукольника» и убегает.

Возвращаются «кукольник» с «сыном» и начинают восстанавливать «кукол», то есть возвращать маски прежним владельцам. Задача «кукольника» и «сына» – надеть маски тем, на ком они были первоначально, и расставить их на свои прежние места. Когда «куклы» займут наконец свои места, возвращается «домовой», и «кукольник» «с сыном» начинают его ловить. «Домовой» забегает в кружок «кукол», и они его не выпускают, взявшись за руки и приговаривая:

– Попался, шалунишка, теперь не отвертишься.

«Домовой» пытается выскользнуть из круга, а «кукольник» его ловит. Если «домовому» удается выскользнуть из круга, то он продолжает играть эту роль; если же нет, значит он обменивается ролями с «кукольником». «Кукольник» может отпустить «домового», но при условии, что тот что-то споет или спляшет.

МАРИОНЕТКИ

Игроки надевают маски кукольных персонажей, они выполняют роль марионеток. Ведущий, его выбирают с помощью считалочки, выполняет роль кукольника, управляющего «марионетками». Все играющие становятся в круг и берутся за руки, «кукольник» входит в круг и говорит:

– Я умелый мастер, кукол сделал много, а теперь хочу их обучить всему. Руки поднимать, плечами пожимать, петь и танцевать. Куклы, куклы, делай так…

«Кукольник» выдумывает разные движения, показывает их, а «куклы» повторяют. Он то подпрыгнет, то поднимет одну ногу, то другую, то попрыгает на одной ножке и т. д. «Марионетки» должны проворно повторять все движения, показываем «кукольником». Если кто-то не успеет или ошибется, то выбывает из игры.

ГЛАВА 7. ИГРЫ К ПРАЗДНИКУ

X-FAILES

Эта игра развивает ассоциативное мышление у детей. Она очень интересна и, к тому же, поможет родителям (если они будут присутствовать) лучше узнать своего ребенка, его мысли, настроение. Она очень похожа на игру «Города», в которой ребята поочередно называют города, название которых начинается на последнюю букву предыдущих наименований.

Игра заключается в том, что все удобно рассаживаются, и им предлагается любое слово. Затем один из ребят говорит слово, первым пришедшее ему в голову после того, как он услышал предложенное. Следующий участник называет слово, которое у него ассоциируется с предыдущим. Ассоциации довольно забавны и нередко вызывают вопрос: «Почему?», на что участник может либо объяснить ход своих мыслей, либо отказаться это делать. Эта игра выявляет неизвестные ранее черты характера ребенка, поэтому поприсутствовать при ее проведении родителям очень и очень полезно.

КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ

Ведущий дает задание всем участникам игры составить список вещей, находящихся вокруг. Сложность в том, что сначала ведущий называет определенный цвет. После этого участники должны в письменном виде перечислить все предметы этого цвета. После этого ведущий называет какой-то другой цвет, а ребята продолжают составлять список. В конце игры победителем будет тот, чей список окажется длиннее. Этого игрока с полным правом можно назвать самым наблюдательным.

Игру можно существенно разнообразить. Например, ведущий называет определенную букву. А игроки должны составлять списки предметов, которые начинаются на эту букву. В конце игры победителем объявляется самый наблюдательный игрок, тот, у кого список получится наиболее длинным. Те, кто проиграет в этой игре, а их будет немало, должны выполнить нелегкое задание. Например, изобразить дельфинов, водолазов или кого-то еще. Разумеется, подобное представление должно быть направлено на то, чтобы повеселить всех остальных.

КАК СОСТАВИТЬ ИНСТРУКЦИЮ?

В начале игры выбирается ведущий. Он предлагает вниманию всех какой-то предмет, например телевизор. Ребята должны придумать точную инструкцию для правильного использования названного предмета. И эта инструкция должна быть очень подробной, в ней нужно сказать обо всем, что касается данного предмета. Каждый придумывает инструкцию для какого-то одного предмета, а потом ведущий называет следующий предмет, и игра продолжается.

Когда каждый сочинит по инструкции, ведущий усложняет правила игры. Теперь следует придумать необычное применение какому-то предмету. Например, телевизор можно использовать в качестве подставки для цветов; из него также можно вытащить все детали и поселить там хомячков.

Таким образом, все ребята придумывают необычные инструкции для названных ведущим предметов. В конце игры подводятся итоги. Ведущий оценивает сообразительность каждого игрока и присуждает ему определенное количество очков. Тот, кто получает больше очков, становится победителем.

ХУДОЖНИКИ

Ребята делятся на две команды. Первая команда начинает рисовать какую-то картинку, а вторая должна продолжить этот рисунок. Далее игроки меняются местами. Участники одной команды начинают рисунок, а другой – продолжают его.

Ведущий оценивает творчество обеих команд. В конце игры подводятся итоги. Ребята должны не только придумать оригинальный и забавный рисунок, но и изобразить его с большим старанием.

ТРУДНОЕ ЗАДАНИЕ

Ведущий дает задание каждому нарисовать определенный рисунок. Но сложность в том, что игрок должен нарисовать на двух листах бумаги два одинаковых рисунка. Сначала рисуется первая картинка, потом – вторая. Все эти рисунки должны быть совершенно одинаковыми. Далеко не у всех это получается. К тому же, сложность в том, что участник не может сам выбирать темы для своих рисунков. Задание дает ведущий, а он может придумать что-то достаточно сложное. В конце игры подводятся итоги. Победителем станет тот, кто сумеет лучше справиться с заданием.

ОТГАДАЙ, ЧТО ЭТО…

Один из ребят выходит из комнаты, а остальные загадывают какое-то литературное произведение. Возвращается первый игрок. Его задача – отгадать то самое литературное произведение. Остальным надо помогать ему намеками, но намеки не должны быть особенно явными. Если участник догадался, какое литературное произведение загадали его друзья, то следующий раз угадывать будет кто-то другой.

«КОЛДУН»

Многие люди обращаются к колдунам, чтобы узнать что-нибудь о своем будущем. Можно устроить великолепную игру на эту тему. В начале игры выбирается ведущий. Он будет «колдуном».

Задача всех остальных – обращаться к этому «колдуну» с различными вопросами. «Колдун» должен придумать интересное предсказание на будущее, можно давать очень смешные прогнозы, главное условие – чтобы всем было весело. Например, «колдун» дает предсказания на какой-то определенный промежуток времени: на неделю, месяц и т. д. В этой игре нет победителей и побежденных, главное – чтобы все хорошо провели время.

ФАНТЫ

Выбираются ведущий и его помощник. У каждого участника игры берут какой-то небольшой предмет, например часы или колечко. Помощник поочередно достает по одному предмету и обращается к ведущему с вопросом, что должен сделать хозяин этого предмета. Ведущий дает игроку определенное задание: например, станцевать экзотический танец или произнести речь в защиту тараканов. Участник обязан выполнить задание, даже если ему этого не хочется. Игра продолжается до тех пор, пока каждый не получит свой фант. В игре нет победителей и побежденных, всем весело и интересно.

ОППОНЕНТЫ

Все делятся на две команды. Первая команда говорит какую-то фразу, а вторая должна сказать фразу, которая будет противоположной по смыслу. Например, ребята из первой команды говорят: «На улице хорошая погода», а из другой в противовес им произносят: «На улице плохая погода». Начинают игроки с простых фраз, наподобие той, которая касается погоды. Потом они переходят к более сложным высказываниям. Например, кто-то говорит: «Театр – это развлечение интеллектуалов». В этом случае вторая команда может сказать: «В театр ходят только те, кто не может быть назван интеллектуалом» или «Для человека, блистающего особым интеллектом, театр будет плохим развлечением». Таким образом игра продолжается до тех пор, пока у ребят получаются по-настоящему смешные фразы.

ХОРОШИЙ «СОБЕСЕДНИК»

Ведущий предлагает какую-то определенную тему, например о политике или о футболе. Остальные по очереди должны сказать какую-то речь на указанную тему. Речь может быть длинной или короткой, но в любом случае она должна быть произнесена с выражением и с юмором. В конце игры ведущий оценивает все речи. Каждый игрок получает определенное количество очков. После этого игра продолжается, участники начинают беседовать на другую тему. Итоги можно подводить, когда каждый получит определенное количество очков. Победителем становится тот, кто набрал их максимальную сумму.

«ПЕРЕВОДЧИКИ»

Ведущий предлагает всем определенный текст и выбирает какого-нибудь игрока, который должен перевести этот текст на иностранный язык. Можно использовать любой язык, который ребята изучают в школе. Если игрок не может перевести текст на иностранный язык, ему предстоит выполнить иное задание. Например, ведущий предлагает ему перевести текст на классический литературный язык или на современный молодежный жаргон. За каждое выступление участники игры получают определенную сумму очков. В конце игры подводятся итоги. Победителем становится тот, кто набирает больше очков.

«ВЕСЕЛЫЕ ТЕЛЕФОНИСТЫ»

Ребята садятся на два ряда стульев спинами друг к другу. Таким образом в игре получаются две команды, которые должны состоять из равного числа человек. Ведущий одновременно говорит какую-то фразу первым игрокам команд, подошедшим к нему. Они тут же бегут к своим командам, пересказывают фразу вторым игрокам, те – третьим, и так до конца. Побеждает команда, последний игрок которой правильно и быстрее соперников объявит сказанную ведущим фразу.

Если все игроки хотя бы немного владеют каким-либо иностранным языком, то можно передавать фразу на иностранном языке. Фраза искажается до неузнаваемости, к общему веселью участников. А чтобы игра проходила веселее и интереснее, лучше не использовать классические, хорошо известные выражения. Забавнее, если фразы будут по возможности длинными. Тогда больше вероятности, что они трансформируются самым причудливым образом.

«МАФИЯ»

Это занимательная и интересная, хотя и довольно спокойная игра для большой и веселой компании. Ведущий в ней должен обладать хорошим чувством юмора и, желательно, талантом рассказчика. Перед началом игры он, объяснив правила, раздает всем свернутые листочки бумаги или дает им самим возможность вытянуть бумажку из шляпы.

Если на листочке нет никаких значков, значит вытянувший его будет обычным жителем города. Другое дело, если на бумаге он увидит букву М. Это значит, что ему выпала роль злого мафиози. Тому же, у кого на бумажке оказалась буква П, придется, как ни крути, играть роль полицейского.

Игроки, не показывая листочков соседям, убирают их. Тем временем ведущий говорит, что утомленные за день «горожане» засыпают… и игроки, сидящие в кругу на стульях, закрывают глаза. Подглядывать строго запрещается. Если ведущий заметил, что кто-то подглядывает, он обязан объявить, что такого-то «негодяя» ночью «задавил трамвай», и вывести этого человека из игры. Когда все «жители» закрывают глаза, ведущий командует: мафия просыпается… Тот, у кого на листочке была буква М, открывает глаза. Он молча указывает ведущему на свою «жертву» и «засыпает». Теперь открывает глаза (но только по команде ведущего!) «полицейский». Он молча указывает на человека, которого он хотел бы защитить этой ночью. После того как выполнит свою миссию «полицейский», ведущий дает команду всем «жителям» открыть глаза.

Если «полицейский» и «мафиози» указали ночью на одного и того же человека, считается, что благодаря отличной работе «полиции» «убийство» удалось предотвратить. Если же «коп» не угадал, то ведущий с прискорбием сообщает, что такой-то «погиб» в эту ночь от ножа «мафии». «Погибшему» предоставляется возможность в своей предсмертной записке поведать, кого же он считает своим «убийцей». Затем все «жители» обсуждают этот вопрос и голосованием решают, кого они «казнят». Один «счастливчик», за которого проголосовало больше всего игроков, объявляется «духом» и выходит из игры.

Считается, что победили «горожане», если они смогут вычислить и прикончить «убийцу». «Мафия» побеждает, если «убьет» всех «горожан». Сделать это проще, начав с «полицейского», но попробуй его найти!

«У ВРАЧА»

Это веселая игра на сообразительность, но чтобы играть в нее, нужен ведущий, который станет изображать врача и должен будет догадаться, чем же больны его «пациенты». Он выходит за дверь, а «пациенты» договариваются о том, как они будут отвечать на его вопросы. А делать они должны это так: первые (один, два или трое) игроки на вопросы вошедшего «врача» отвечают то, что взбредет им в голову. Остальные же должны отвечать на тот вопрос, который был задан их соседу ранее (или через одного-двух игроков, чтобы усложнить задачу).

Задача же несведущего ведущего состоит в том, чтобы разобраться в той ахинее, которую несут его «пациенты», и понять ту систему, по которой они отвечают на его вопросы. Если он сможет догадаться о системе, по которой игроки отвечают ему, то в следующий раз ведущим будет другой человек.

В игре нет победителей и побежденных, главное – чтобы всем было весело. Игроки, изображающие больных, должны отвечать на вопросы с юмором. Например, «врач» спрашивает: «Что у вас болит?» «Больной» отвечает: «У меня болит заднее правое ухо» и одновременно пальцем показывает себе за спину. Таким образом, чем смешнее и абсурднее будут ответы, тем интереснее пройдет игра.

«ПОЛЮБИ СОСЕДА»

Ребята рассаживаются на стулья, расставленные в форме круга, сиденьями внутрь. Ведущий, находящийся внутри круга, ходит и задает сидящим коварный вопрос: «А любишь ли ты своего соседа?» Если игрок отвечает «да», то его соседям нужно быстро перебежать со своего стула к стулу соседа и занять его.

Если же игрок отвечает: «Нет, я не люблю своих соседей», то ведущий задает не менее коварный вопрос: «Ну а кого же ты тогда любишь?». Теперь игроку нужно назвать определенный тип людей, характеризующийся одним общим признаком. Например, игрок заявил, что он любит всех тех, кто чистил зубы этим утром. Тотчас же все счастливые обладатели начищенных зубов вскакивают со своих стульев и стараются занять чужие (не зубы, стулья).

А ведущий, пока «соседи» или вообще остальные игроки носятся, как угорелые, старается занять чей-то стул. Если это у него не получается, значит он продолжает «социологический опрос»; если же он успел усесться, его место в центре круга занимает тот, кто не нашел себе свободного стула. Игра станет более интересной и увлекательной, если игроки будут сообщать более замысловатую характеристику о тех, кого они любят. Например, можно использовать такие фразы: «Люблю тех, у кого самый длинный язык»; «люблю тех, кто не ест за столом»; «люблю лунатиков»; «люблю обжор» и т. д.

«ТЕПЛОЕ МЕСТО»

Стулья ставятся в круг сиденьями наружу. Выбирается ведущий. Все рассаживаются на стульях. Один игрок, которому не досталось стула, но зато вместо него ему дали палку, подходит к одному из участников, грозно стучит палкой по полу перед ним и говорит какую-то фразу, например: «Ты нарушил правила королевского двора! Теперь ты должен понести наказание!». Далее этот игрок с хмурым видом встает за ведущим и бродит вслед за ним по комнате.

Так ведущий постепенно набирает целую толпу участников, угрюмо бредущих за ним. Когда ему покажется, что людей набралось достаточно, он дважды стучит палкой по полу и вместе со всеми стремится занять чей-нибудь стул. Если это ему удается, то он передает палку тому игроку, который оказался менее проворным и не нашел себе теплого места. Ведущий в этой игре должен стараться сказать наиболее смешные и забавные фразы. Можно говорить все, что угодно, главное – никого случайно не обидеть.

ЧЕЙ БУДЕТ ШОКОЛАД?

Как одной шоколадкой накормить десяток голодных друзей и заодно развлечь их?

Для этого нужно обернуть плитку шоколада прочной бумагой, обмотать скотчем и повторить эту операцию несколько раз. Но предлагать шоколад друзьям еще рано. Теперь нужно взять пару тупых вилок и два игральных кубика с цифрами.

Пусть игроки бросают кубики, и тот, у кого выпадет цифра «три», быстро начинает разворачивать шоколад, стараясь съесть его, пока его не сменит следующий счастливчик, которому выпадет тройка. (Можно ждать, пока выпадет «тринадцать», но при наличии всего двух кубиков такое случается достаточно редко). Шоколад лучше брать пористый – он быстро крошится и это не позволит кому-нибудь одному съесть всю плитку.

«ДОСТАНЬ КОНФЕТКУ»

Эта игра также рассчитана на то, что ее участники слегка проголодались.

Из папье-маше слепите большой шар. Сначала нужно нарезать большую кучу бумаги на небольшие кусочки, намазать их клеем и наклеить на твердую основу слоем в 3—4 см. Через несколько часов, когда клей высохнет, нужно разрезать папье-маше на две половинки и положить внутрь 1—2 кг конфет. После этого следует крепко-накрепко склеить половинки и оставить их высыхать.

Когда придут гости, папье-маше подвесьте на высоте в 1,5 м и попросить гостя с завязанными глазами разбить шар и достать конфеты, ударив один раз по шару палкой. Если ему это не удастся, счастья попытает еще один. Каждый, кому не удалось разбить шар, должен исполнить какой-то смешной номер, например изобразить кипящий чайник или паровоз. В конце концов, когда шар все-таки разобьет какой-то гость, все ринутся подбирать конфеты. Тот, кто разбил шар. должен препятствовать этому. Ему надо делать вид, что он намерен собрать все конфеты и ни с кем не хочет делиться.

ТВИСТ

На полу расстелите две газеты. Задача игроков – встать на газету и сложить ее в три раза, не наступив на пол и не помогая себе ничем. Победитель награждается сложенной газетой. Тот, кому не удалось выполнить задание, должен рассмешить остальных участников игры. Для этого он может использовать любые действия: например, рассказать смешной анекдот, исполнить смешной акробатический номер или сделать что-то еще.

ВОЗДУШНЫЕ ШАРИКИ

К левой ноге каждого участника привязывается суровой ниткой воздушный шарик. Все становятся в круг и по команде начинают прыгать, стараясь одновременно и прихлопнуть шарик противника, и не позволить никому прихлопнуть свой шарик.

Тот, кому удастся сохранить свой шарик в целости и сохранности, а заодно и передавить шарики соперников, и объявляется победителем.

Примечание: перед тем, как привязывать шарики к ногам игроков, их (шарики) можно надуть.

УЗЕЛКИ

Задача игроков – получить приз. Но для этого они должны по команде завязать тринадцать узелков на веревке. Пусть все справятся с этой задачей, но ведущий приз все равно не отдает. После этого он должен попросить ребят быстро развязать узелки, и тому, кто сделает это быстрее остальных, вручается приз.

Желающие зло подшутить над друзьями могут использовать вместо веревки длинную нитку. Всем, кто не справились с задачей, придется развеселить счастливцев, то есть победителя и ведущего. Развеселить можно любыми способами, главное – чтобы всем было весело. Можно устроить целое импровизированное представление, участниками которого будут проигравшие игроки.

«БАБА ЯГА»

Эта игра идеально подходит тем, кто хочет повеселиться вместе с друзьями на свежем воздухе. Необходимо взять из дома пару старых телогреек, пару старых длинных юбок, две старые косынки и две пары старых туфель на высоком каблуке. Когда все придут на место, ведущий должен попросить друзей полностью облачиться в эти костюмы и по сигналу обежать вокруг намеченных деревьев. Затем они передают одеяния следующим игрокам, которые также обегают деревья…

Не забудьте о фотоаппарате – лица бегунов в сочетании с их нелепыми костюмами еще долго будут прекрасным способом для поднятия настроения кому бы то ни было.

КТО ЭТО?

Эта игра развеселит и на скучном уроке, и просто тогда, когда детям в компании нечем заняться.

Раздайте каждому по листу бумаги. И пусть все они на своих листах напишут имя того, чей это будет портрет, сложат так, чтобы не было видно имени, но можно продолжать рисовать. Теперь ребятам надо передать рисунок соседу справа и взять листок у соседа слева, нарисовать голову того, чье имя он написал на своем листе, сложить и передать лист дальше, дорисовать тело, ноги, а затем развернуть листки и хорошенько посмеяться.

«ЗАПРЕТНЫЙ ПЛОД»

Требуются два участника или две команды и по одному представителю от них. Каждому игроку выдается по два листа бумаги; по сигналу ведущего игроки бегут на противоположную сторону комнаты, при этом они наступают только на листы бумаги, переходя по очереди с одного листа на другой. В конце концов кто-нибудь из игроков первым доберется до противоположной стороны комнаты.

Теперь его задача состоит в том, чтобы откусить кусок от яблока, подвешенного на нитке за черенок, а это сделать весьма нелегко. Остальные игроки, вынужденные пока бездействовать, могут донимать злыми шутками игрока из команды противников, стараясь рассмешить его до такой степени, чтобы он был не в состоянии откусить от яблока даже маленький кусочек. Когда один из участников отгрызет-таки кусочек от яблока, ему необходимо по листам вернуться в свою команду.

ПРИЗ

На обыкновенную табуретку ставят какой-нибудь приз – подойдет даже бутылка с кефиром. Желающий получить приз находится примерно на расстоянии 5 м от табуретки. Ему дают возможность пройти до табуретки с открытыми глазами и замерить расстояние до нее своими шагами. Однако для того, чтобы получить приз, ему потребуется вновь пройти из этой точки то же количество шагов, что было отмерено в первый раз, но с завязанными глазами, и попробовать достать приз.

В игре запрещены всяческие подсказки со стороны остальных игроков, запрещено также идти маленькими шажками, так, чтобы носок одной ноги касался пятки другой ноги; шаги должны быть нормальными.

КУДА ИДТИ?

До начала игры необходимо при помощи веревок сделать дорожки, изобилующие различными поворотами, тупиками и т. п. Ширина дорожек – 50 см по всей длине. Если вы устраиваете командные соревнования, то контуры дорожки одной команды должны повторять контуры другой дорожки.

Теперь, когда дорожки обустроены, игрок, желающий идти первым, выбирает ведущего. Ведомый встает на начало дорожки и по сигналу начинает свое продвижение вперед. Но проблема заключается в том, что его глаза завязаны. Тут и приходит на помощь ведущий, который руководит действиями ведомого: так, немного повернись налево, да, так, теперь сделай два маленьких шага вперед… Игрок, наступивший на веревку или заступивший за нее, начинает свой путь с начала.

«ПАРАШЮТИСТЫ»

Это веселая шутка, которую можно разыграть и хорошо посмеяться…

Игрок берет себе в помощники трех физически крепких молодых людей, прихватывает стул, широкую доску и матрас (несколько подушек). Вызывает добровольца, крепко-накрепко завязывает ему глаза, чтобы он не видел абсолютно ничего, и просит его встать на стул, аккуратно держась за голову одного из помощников.

Теперь начинается все самое интересное. Два других помощника берутся за стул, поднимают немного над уровнем пола и начинают тихонько трясти, создавая иллюзию того, что человека поднимают на большую высоту. Одновременно с ними тот, за чью голову держится разыгрываемый, потихоньку приседает до пола и, высвободив голову, уходит.

Тем временем ведущий говорит новичку, чтобы он пригнулся, если не хочет удариться о потолок. А над головой испытуемого пусть крепко держат доску, изображающую потолок, который нужно обязательно дать потрогать бедняге.

Затем попросите разыгрываемого спрыгнуть со стула, убедите, что с ним ничего не случится, что все будет хорошо; пусть только он не боится. Скорее всего уловка сработает, и сильно испугавшийся человек откажется прыгать. Позор такому! Ну а кто прыгнет – тот воистину смел или – чересчур доверчив. Если человек отказался прыгать, ему придется выполнить сложное задание. Например, нарисовать потрет кого-то из участников игры или вспомнить ровно 18 анекдотов.

КТО БЫСТРЕЕ?

Ставят 2 стула спинками друг к другу на расстоянии в 1,5 м друг от друга, выворачивают наизнанку два свитера, двое брюк и две пары носков (желательно чистых). Раскладывают по одному свитеру, брюкам и паре носков на каждый стул и под стульями протягивают веревку.

По хлопку ведущего два игрока должны добежать каждый до своего стула, вывернуть обратно свитер, брюки, носки и как можно быстрее надеть их. Одевшись, игрок должен обежать вокруг стула соперника, пять раз отжаться с хлопком, снять с себя одежду (не всю, а ту, что была на стуле) и, вывернув все наизнанку, повесить на стул. Теперь нужно лишь выдернуть веревочку из-под стула соперника. Кто это сумел сделать первым – тот и победил!

Тот, кто проиграл, должен «отработать» свой проигрыш. Для этого ему надо исполнить желание кого-то из присутствующих. Желание может быть каким угодно – например, отправиться к соседям и спросить у них, как научиться варить суп, или что-то подобное. Чем забавнее будет желание, тем интереснее пройдет игра.

КАРТОШКА… В ЛОЖКЕ

В большом блюде лежит много крупных картофелин. Первым игрокам команды выдают по алюминиевой столовой ложке, и по сигналу они начинают переносить картошку каждый в свое блюдо, находящееся в 15 м от общего. Но нести картошку нужно в ложке, а ложку, в свою очередь, необходимо держать в зубах. Кто перенес таким образом одну картофелину, передает ложку следующему игроку…

Те, кто проиграл, объединяются в одну команду и начинают вести забавный диалог со всеми присутствующими. Диалог может быть следующим: проигравшие приводят аргументы в свое оправдание, например, объясняют, что у них руки растут не тем концом (или зубы), или что-то подобное. Победители в свою очередь должны опровергать их мнение любыми возможными способами.

«ПУТЕШЕСТВИЕ В МОСКВУ»

Для игры нужны стулья – одним меньше числа играющих. Стулья ставят плотно по кругу один возле другого сиденьями наружу. Каждый из играющих занимает свободное место. Ведущий стула не имеет. Он идет вокруг играющих, держа в руке флажок, и говорит: «Я еду в Москву, приглашаю желающих». Все ребята один за другим присоединяются к нему. Ведущий говорит: «В Москву мы летим самолетом», – и одновременно ускоряет шаг. «Самолет набирает скорость», – продолжает он и переходит на бег. «Москва уже совсем близко», – объявляет он (бег при этом замедляется). «Внимание, посадка!» – неожиданно раздается его команда. По этой команде все бегут к стульям. Каждый старается занять любое свободное место. Ведущий тоже старается занять место. Тот, кто остается без него, становится ведущим и повторяет игру.

Ведущий может увести ребят в сторону от стульев, повести их через зал, крутить змейкой и т. п., и подать команду к посадке неожиданно, в любом месте.

Эта подвижная игра часто организуется на праздниках и всегда сопровождается бурным весельем ребят. Ее можно проводить под музыку.

«НЕУЛОВИМЫЙ» ШНУР

Когда на празднике немного ребят, можно весело поиграть и вдвоем. Игроки садятся на стулья спиной друг к другу на расстоянии 2—3 м. Под стульями протянута веревка. По сигналу надо вскочить, обежать оба стула, сделав вокруг них три полных круга, затем сесть на свой стул, наклониться и вытянуть к себе веревку. Кто схватит веревку быстрее, тот и выиграет. Бежать следует каждому в правую сторону. Во время бега до стульев дотрагиваться нельзя.

Сначала надо провести репетицию. Чтобы играющие не ошиблись и не схватили веревку раньше времени, ведущий считает вслух обороты: «Раз, два, три!» После счета «три» можно сесть на стул и попытаться вытянуть веревку. Соревнуются ребята три раза. Побеждает тот, кто сумеет 2 или 3 раза вытянуть шнур.

В игру можно внести изменение: не бежать вокруг стульев, а прыгать на одной ноге (только один оборот), после этого сесть и попытаться вытянуть веревку.

Существует еще один веселый вариант. Обоим участникам завязывают глаза. По команде они должны встать, дойти до стула противника, нащупав его, сесть и вытянуть веревку, не снимая повязки.

ПУТАНИЦА

Очень веселая игра, она вызывает у ребят много смеха. Ее можно организовать на любом празднике.

Ведущий ставит ребят в ряд и, обращаясь к ним, говорит: «Попробуйте проделать такое упражнение» – и далее он демонстрирует движения. На первый взгляд, выполнить их очень легко и просто, но на самом деле все не так – ребята путаются, но игра им очень нравится и веселит их. Итак, ведущий показывает и говорит следующее:

– Положите руки на колени, хлопните в ладоши перед грудью, правой рукой возьмитесь за нос, а левой – за правое ухо.

Потом снова хлопните в ладоши, возьмитесь левой рукой за нос, а правой – за левое ухо, и т. д.

Ведущий повторяет движения в той же последовательности несколько раз, постепенно ускоряя темп.

НОС—ЛОБ—УХО

Похожая на предыдущую игра – и также доставит ребятам удовольствие на любом празднике. Ведущий говорит:

– Указательным пальцем правой руки дотроньтесь до носа и скажите при этом «нос». Еще раз, еще. Я буду делать то же самое. Но, как только я скажу, например", «лоб», вы должны немедленно дотронуться до лба. Понятно? Начали! Нос—лоб—нос—нос—лоб —лоб—ухо!

Так как об ухе в начале игры речи не было, дети мгновенно путаются. Причем, сказав «ухо», ведущий специально обманывает ребят, указывая пальцем не на ухо, а на лоб или на подбородок, а ребята невольно делают то же самое.

ЭСТАФЕТА С НАДУВНЫМИ МЯЧАМИ

Две-три пары играющих, стоя рядом друг с другом, берутся за руки, кладут на плечи большой надувной мяч и, прижимая его головой с каждой стороны, бегут до указанного места и обратно, стараясь не уронить мяч. Побеждает та пара, которая успешно выполнит задание и вернется первой.

ВЕСЕЛАЯ МОЛЧАНКА, ИЛИ «ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ»

Все садятся в кружок. Ведущий объявляет условия: все должны повторять его движения, сохраняя строгое молчание, что бы он ни делал. За малейшее слово или смех – наказание (выбывание из игры).

Ведущий легонько ударяет по колену своего соседа. Сосед делает то же, и по передаче удар снова доходит до ведущего. Тот быстро (и последовательно) ударяет соседа по обоим коленям. Когда этот двойной удар обойдет весь круг, ведущий повторяет его и добавляет легкий удар по плечу. Все, друг за другом, делают то же самое. Потом ведущий дает соседу два удара по коленям и два удара по плечу.

После исполнения всеми этих движений ведущий повторяет легко, правильно и скоро эти четыре удара и потом одной рукой легко схватывает своего соседа за ухо (и не отпускает!). Когда все примут это положение, получится очень забавная картина (цепь игроков, держащих друга друга за уши!). При таком положении очень трудно удержаться от смеха и тем не менее необходимо, чтобы не выбыть из игры.

Но, повторив все четыре удара и схватив соседа одной рукой за ухо, ведущий склоняется, чтобы другой рукой схватить его за нос. Сосед нередко вскакивает или вскрикивает, раздается смех, и он выбывает из игры. Скорее всего, от смеха не удержатся и другие игроки, так что игра эта быстро заканчивается.

ПОПАДИ В БУТЫЛОЧКУ

Эта очень известная юмористическая игра нравится ребятам, поэтому она украсит и разнообразит любой праздник. Игрокам к поясу привязывается нитка или тоненькая веревочка, на конце которой закрепляется ручка или карандаш. Возле игрока на полу ставят бутылку с узким горлышком (из-под лимонада). Задача игрока – опустить ручку (карандаш) в бутылку, не дотрагиваясь руками до веревочки и до самой ручки.

Игроки выглядят очень смешными, когда приседают и делают своеобразные движения телом, пытаясь попасть ручкой в бутылку. Игру можно сделать еще смешнее, если веревочку привязать не спереди туловища, а сзади. Таким образом попасть ручкой в бутылку еще сложнее, потому что чтобы увидеть веревку с ручкой (карандашом), нужно широко расставлять ноги или поворачивать голову назад.

«ГЛУХИЕ И НЕМЫЕ»

Очень забавная игра, которую можно организовать на любом празднике с разным числом игроков.

Одна половина играющих представляет «глухих», другая – «немых». Все садятся в кружок, попеременно – «глухой» около «немого». «Немые» и спрашивают, и отвечают на вопросы «глухих» и ведущего одними знаками. «Глухие» не слышат вопросов; следовательно, они откликаются не тогда, когда их зовут, а тогда, когда их толкнут, и ответы их нелепы. В ответах «глухие» могут использовать слова из вопросов, но только в ином смысле или искаженные.

Ведущий спрашивает, когда вопросы игроков прерываются. От него во многом зависят живость и занимательность игры. Он замечает ошибки и заставляет платить фанты (вещи игроков).

Выигрывает команда, у которой осталось больше фантов, а проигрывает та, чьих фантов собрано больше.

НЕМЫЕ СЦЕНКИ

Эта юмористическая игра подходит для ребят любого возраста, может увлечь всех детей на празднике и развеселить их. Вызывают двух играющих. Они встают лицом к зрителям, но друг друга видеть не должны (разделить их можно ширмой, занавеской, шкафом и т. д.).

Играющие одновременно движениями, мимикой изображают то, что на ушко предлагает им руководитель. Зрители отгадывают, что изображал игрок, и одновременно оценивают, кто сумел это сделать лучше. Можно, например, предложить играющим изобразить:

1) человека, ожидающего зимой на улице автобус в сильный мороз;

2) пациента, ожидающего приема у зубного врача;

3) болельщика на футбольном матче;

4) ученика-выскочку, торопящегося дать ответ, и т. д.

Можно прочитать вслух стихотворение или басню (специально подбирая такие, где много действий) и предложить играющим проиллюстрировать их своими движениями.

Дети всегда очень изобретательны и непосредственны в таких играх.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, вы закончили знакомство с этой книгой, узнали о всем многообразии юмористических игр. Какие-то показались вам более увлекательными, какие-то менее. Но самое интересное, что все это – игры, доступные абсолютно каждому ребенку. Мы уверены, что они им понравятся.

Дорогие родители, не бойтесь пробовать и экспериментировать, старайтесь по возможности больше времени проводить с вашими детьми, способствуя их всестороннему, гармоничному развитию, ведь без этого невозможно воспитать самостоятельного, творческого человека, способного мыслить и творить, а значит – нельзя воспитать личность.

Безусловно, главное в этих играх, их основная задача – это максимально интересно и с ощутимой пользой организовывать свободное время ребенка. Если вы прочитали эту книгу до конца, значит, у вас никогда не возникнет вопроса (проблемы): чем занять своих детей?

Но не забывайте и о том, что юмористические игры – творческие игры, поэтому постарайтесь приложить все усилия, чтобы выявить имеющийся у вашего ребенка творческий потенциал, скрытые таланты и способности, которые от природы заложены в каждом человеке. Ведь известно, что детство – это как раз самый благоприятный период для их раскрытия, поэтому очень важно не упустить этот момент.